
Segunda Época-Número 36
225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
PRINCE OF PERSIA
Acaba con el gran Visir
SUPLEMENTO
Especial VIDEO CONSOLAS
32 págs.
con toda la información que necesitas: Modelos, juegos, mapas, accesorios y próximos lanzamientos.
El espectacular regreso del Hombre Máquina
TURRICAN II
NAVY SEALS
Super Mapas de las 8 fases
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS
8 414090 100502 00036


LA LUCHA
NAVY SEALS
©1990
ORION PICTURES CORP.
ALL RIGHTS RESERVED
BILLY THE KID
Battle Command
ERBE


BILLY THE KID
NAVY SEALS
BATTLE COMMAND
TOKI
ean
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA
ERBE SOFTWARE SERRANO,
240 28016, MADRID
TELEF: (91) 458 16 58
Y LA FANTASIA

# ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

## 520 STE

El nuevo ordenador ATARI **520 ST<sup></sup>E** toma el relevo del 520 STFM y te ofrece la potencia y la alta tecnología que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- **Paleta de colores ampliada de 512 a 4096 colores:** Más colores para escoger.
- **Chip PCM de sonido estéreo:** Más posibilidades sonoras.
- **Formateo de discos compatible con MS-DOS:** Posibilidad de pasar ficheros de un formato a otro.
- **Y la última versión de sistema operativo TOS en ROM:** Más potencia, mayor facilidad de uso.

NO INCLUYE MONITO

**Además te regalamos el DISCOVERY PACK, valorado en más de 35.000 pts...** para que empieces a descubrir todas las posibilidades que te ofrece el 520 STE que incluye:

**Hyperpaint 2:** El programa oficial de creación de gráficos para los ST.

**Music Maker 2:** Para que compongas, grabes, y reproduzcas tu música en estéreo.

**Omikron Basic:** El lenguaje Basic más rápido para los ST.

Y 4 superjuegos: Lorna (Erbe), París-Dakar (System-4), Satán (DRO Soft), Sherman M-4 (Proein, S.A.).

**66.000 Pts. +IVA**

Da el salto definitivo con ATARI 520 STE y disfruta de una potencia sin límites.




**ORDENADORES ATARI, S.A.** Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

- NORTE (947) 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A. • CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de EL CORTE INGLES







NUMERO UNO COMUNICACION




Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 36 - Mayo 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

**Edita**
HOBBY PRESS, S.A.
**Presidente**
María Andrino
**Consejero Delegado**
Jose I. Gómez-Centurión

**Director**
Domingo Gómez
**Redactora Jefe**
Cristina M. Fernández
**Redacción**
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
**Diseño**
Jesús Caldeiro
**Director de Publicidad**
Mar Lumbreras
**Colaboradores**
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodriguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
**Secretaria de Redacción**
Mercedes Barrio
**Fotografía**
Daniel Font

**Director de Administración**
José Angel Jiménez
**Director de Marketing**
Mar Lumbreras
**Departamento de Circulación**
Paulino Blanco
**Departamento de Suscripciones**
Cristina del Río
Tel. 7346500

**Redacción y Publicidad**
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 7347012
Fax: 3720886

**Distribución**
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

**Autoedición**
HOBBY PRESS, S.A.
Megachrom
Clickart
Preycor 91, S.L.
**Imprime**
Altamira

Representantes para Sudamerica
CIA Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1532
1290 Buenos Aires (Argentina).

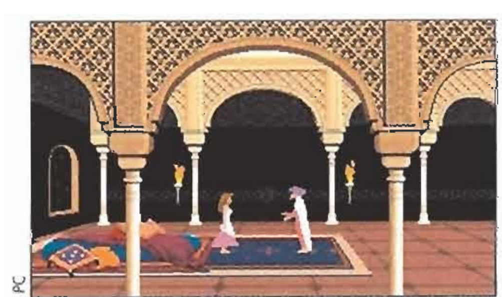
Controlado por O.J.D
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información



Depósito legal: M-15.436-1985

## En este número

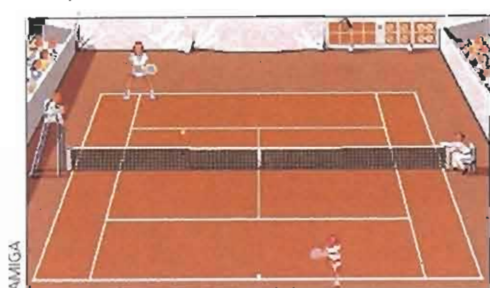
*Turrican, el protagonista del legendario arcade del mismo nombre regresa a la pantalla en una nueva aventura que roza la perfección.*


PC
«Prince of Persia»


ATARI
«Navy Seals»



AMIGA
«Super Monaco G.P.»


AMIGA
«Pro Tennis Tour II»


AMIGA
«Turrican II»



***Estamos seguros, porque normalmente no se os escapa una, que desde hace unos meses habréis notado que algunas de nuestras páginas han sido confeccionadas siguiendo un nuevo sistema informático que nos ha permitido desarrollar mapas de mayor tamaño y calidad, o mostraros detalles que antes resultaba imposible. En este número, por fin, hemos dado el salto definitivo y a partir de ahora todas nuestras/vuestras páginas se harán así. No hace falta deciros que esperamos que el esfuerzo y la ilusión que hemos puesto en este proyecto haya merecido la pena, vosotros sois quienes tenéis la última palabra y por eso desde aquí os invitamos a que nos escribáis contándonos lo que pensáis de este nuevo experimento. Nosotros nos comprometemos a seguir investigando para daros pronto, alguna nueva sorpresa. Se pueden hacer diabluras... ¡Ya veréis de lo que somos capaces!***

***Como véis estamos de estreno y hemos decidido celebrarlo por todo lo alto. Para empezar ¡llevamos más páginas! y un suplemento dedicado por entero a las consolas. En él encontraréis desde una guía de cartuchos disponibles para todos los modelos, a los accesorios que más os pueden interesar, además de recoger la opinión de nuestros expertos sobre los juegos de más actualidad. Dejamos las consolas a un lado y nos centramos en el resto de los artículos.***

***Este mes tenemos un número muy, pero que muy, completito. Dentro de los juegos deportivos destacamos «Super Monaco G.P.» y «Pro Tennis Tour II», el esperado titulo de UBI. «Navy Seals», la nueva superproducción cinematográfica de Ocean es otro de los grandes, con sus correspondientes mapas para que sepáis por dónde os andáis. También encontraréis la guía para resolver «Prince of Persia» y «Turrican II», un genial arcade lleno de sopresas para nervios de acero.***

***Por supuesto os prestamos todas las novedades del mundillo del software y para que veáis que somos unos chicos muy aplicados hemos tenido tiempo para irnos a Londres. Allí hemos asistido al Trade, la feria de los profesionales del videojuego. Os prometemos contaros todo lo que hemos visto, pero será en el próximo número, no podíamos llegar tarde a nuestra cita en el quiosco. Nos vemos en junio. Que ustedes lo jueguen bien.***

***La Redacción.***




## ¡Corre viejo!





Después de ponernos los pelos de punta con su terrorífico «Horror Zombies from the Crypt», Millennium vuelve a la carga con un lanzamiento que, lejos de provocarnos terribles pesadillas, lo que nos va arrancar mas bien va a ser alguna carcajada.

«Moonshine Racers», así se llama su nueva producción, es un hilarante juego de coches en el que los protagonistas son dos extravagantes montañeses que en su intento por ganarse unos dólares de sobresueldo están introduciendo whisky de contrabando, amparándose en la oscuridad de la noche.

Eso si, con lo que no cuentan nuestros protagonistas es con que el Sheriff Sam anda tras su pista, y pronto se va a establecer una alocada persecución, que es precisamente lo que en pantalla nos ofrece el juego, del que próximamente podrán disfrutar los usuarios de Atari St, Amiga y Pc.

## El precio de la popularidad





Pocos son los juegos de estrategia capaces de escalar puestos en las listas de éxitos y hacerse con las preferencias de los usuarios no aficionados a este género. Por ello la repercusión obtenida por Bullfrog con el lanzamiento de «Populous» fue doblemente meritoria, y sin duda también muy rentable, porque la compañía ya tiene lista para su comercialización la que pueda ser considerada como la segunda parte de aquel fantástico programa.

El juego lleva el nombre de «Powermonger», y aunque en las imágenes su aspecto es muy similar al de «Populous», su desarrollo es mucho más complejo y emocionante.

Nuevas opciones, nuevas tierras y nuevos personajes de los que pronto podrán disfrutar los usuarios de St y Amiga.

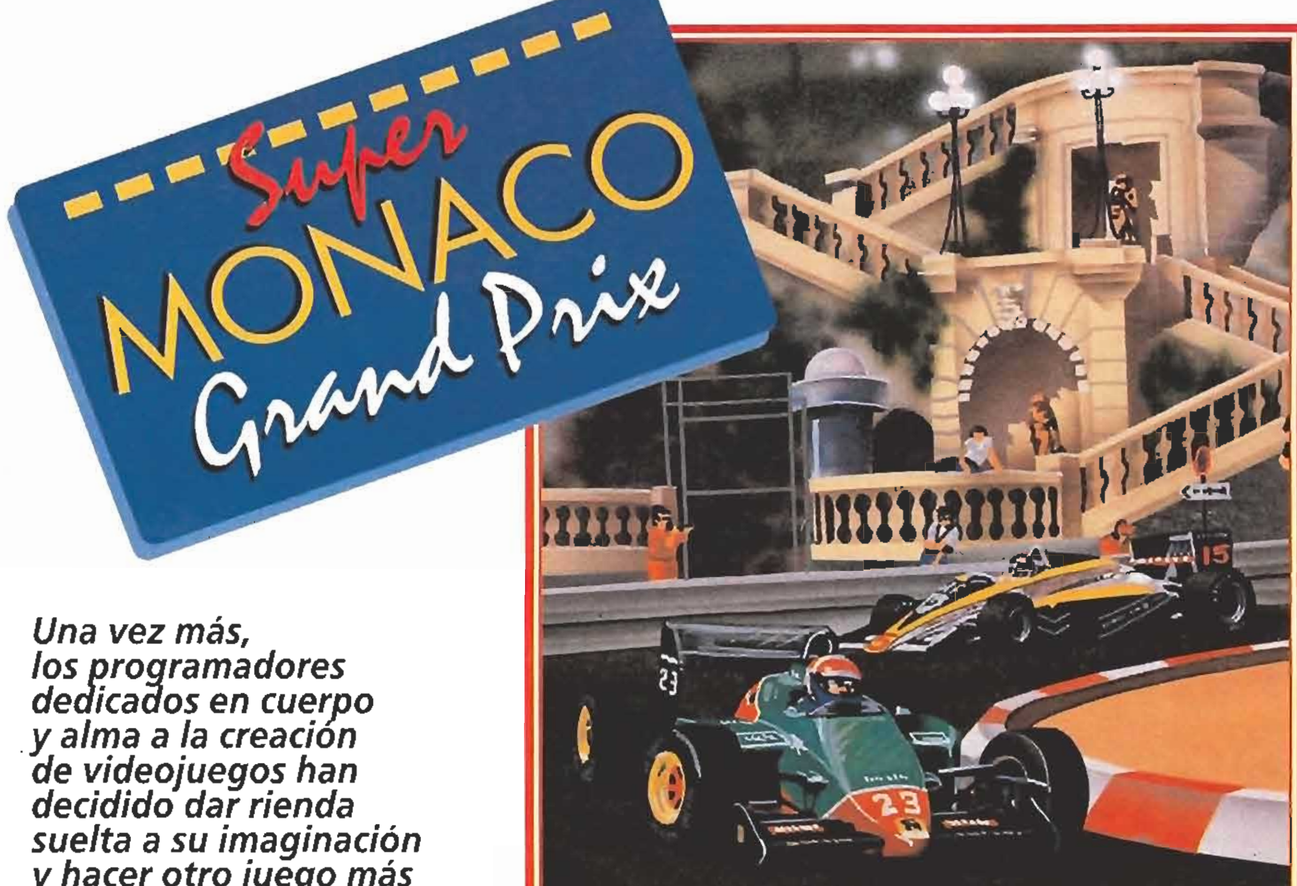
## Es sólo «Chuck Rock», pero me gusta





No, no es el próximo bombazo de los «Rolling Stones», sino la nueva producción para 16 bits con la que Core, tras sorprendernos con su divertido «Carv Up», amenaza a nuestro joystick. La cosa no es para menos, porque el juego es un atípico arcade multi-nivel protagonizado por un poco agraciado pero dicharachero cavernícola, al que un poco escrupuloso vecino de otra tribu le ha robado su chica por el expeditivo método de mamporro y arrastre. Os podemos adelantar ya que el juego, además de por su argumento, os sorprenderá por la calidad y extravagancia de sus originales gráficos.

# Super Monaco Grand Prix



***Una vez más, los programadores dedicados en cuerpo y alma a la creación de videojuegos han decidido dar rienda suelta a su imaginación y hacer otro juego más de coches, además, y para que no falte de nada, también es una conversión de una máquina recreativa de Sega. Pero en este caso hay que perdonar la falta de originalidad porque «Super Monaco G. P.» está tan bien hecho que es una gozada tanto jugar con él, como participar sólo como espectador.***

- **U.S. GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**

Pocas cosas hay tan emocionantes para los amantes de todo lo que lleve ruedas como observar los preparativos de un campeonato de Fórmula I. Si habéis tenido la oportunidad de asistir a algún circuito antes de la carrera, e incluso, como algunos pocos afortunados, visitar los boxes, habréis, sin ninguna duda, quedado impresionados por el nivel de actividad que se respira cerca de la pista.

Desde las gradas parece muy fácil, pero ¿os habéis parado a pensar lo que deben sentir los pilotos lanzados dentro de sus máquinas a velocidades superiores a los trescientos kilómetros por hora? Pues ahora váis, gracias a U.S.Gold y Sega, a saber lo que es bueno, ya que esta nueva conversión llega dispuesta a demostrar que aún no estaba todo dicho en simulaciones. Listos, ¡allá vamos!



Durante las primeras partidas es aconsejable emplear el cambio automático ya que resulta más fácil.



La perspectiva empleada es la habitual en los simuladores, pero incorpora novedosos detalles.

### En la línea de salida

«Super Monaco G. P.» tiene una característica que le diferencia de otros juegos de similar temática: es tremendamente rápido. Parece mentira que se haya podido conseguir esa velocidad con unos gráficos de ese gigantesco tamaño.

Nada más comenzar podremos elegir entre dos modalidades de control para nuestro potente bólido: usar el ratón o el joystick; como la mayor parte de vosotros estaréis acostumbrados al clásico mando, olvidaros en un primer momento de la existencia del ratón porque con él os va a resultar muy difícil manejar el fórmula uno.

También tendremos la oportunidad de elegir entre tres tipos de sensibilidad, –alta, media y normal–, para nuestras órdenes. Y, por último, usar tres tipos de

### CONSEJOS y TRUCOS

- *Comenzar por elegir joystick y cambio de marchas automático. Puede que no sea muy real, pero evitaréis "comeros" árboles, edificios o señalizaciones del arcén. Vuestros mecánicos os lo agradecerán.*
- *Nunca nos cansaremos de aconsejaros que uséis el freno porque es la mejor forma de reducir la velocidad en las curvas y sabemos que hay muchos de vosotros que únicamente sueltan el acelerador para disminuir la marcha. En este juego no será suficiente con eso.*
- *Si conseguís manteneros a los lados de la carretera os será más fácil evitar algún contacto nefasto con los otros bólidos, al menos en los primeros momentos de la carrera, ellos enseguida se apartan y se colocan en el centro de la ruta.*
- *Observar el retrovisor y no os cortéis en cerrar el paso a los contrincantes que intenten adelantaros, ya sabes que todo vale en estos casos para hacer un buen tiempo, además, ellos no dudarán en haceros a vosotros lo mismo.*

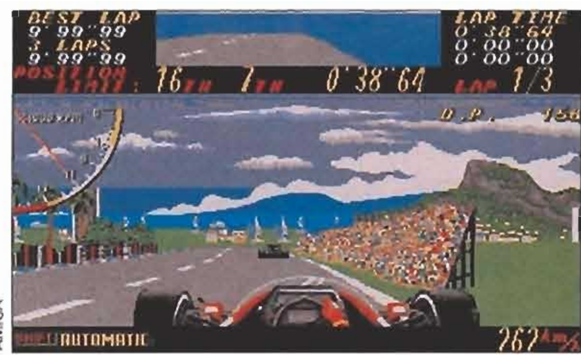
**La buena respuesta de los controles aumenta sensiblemente la jugabilidad.**



Para poder tomar parte en la carrera debemos clasificarnos previamente consiguiendo entrar en el tiempo marcado.



Los completos marcadores nos señalan las revoluciones, el cambio, la vuelta y nuestra posición.



A pesar de la falta de originalidad, su fácil manejo y su ajustada jugabilidad elevan el nivel general del programa.



Si chocamos contra los obstáculos de la carretera o con otro vehículo el vehículo se destruirá.

**Participar en este gran premio es un reto reservado a los pilotos más expertos.**

cambios, uno de ellos automático, especialmente dedicado a los principiantes y los otros dos algo más complejos.

Una vez todo preparado no nos faltará más que pisar el acelerador a tope y esperar a que el semáforo que nos da la salida cambie el color rojo por el verde. La perspectiva utilizada en «Super Monaco G. P.» nos sitúa como si estuviéramos sentados en el asiento del piloto; podremos ver nuestras manos sobre el volante y las dos ruedas delanteras del prototipo girar mientras aumentamos la velocidad. En la parte superior de la pantalla hay un espejo retrovisor en el que podremos observar los coches que nos siguen e intentan pasarnos. A la izquierda un indicador nos marca las revoluciones del motor y en la esquina inferior derecha será posible observar al detalle nuestro marcador de velocidad.

ALTO RIESGO

## ¡Vrooooom!

Nuestro primer objetivo es colocarnos en la parrilla de salida y para ello tendremos que hacer un tiempo determinado en el recorrido inicial. No es difícil conseguirlo pero cuando nos hayamos situado entre los demás participantes y comience de verdad la prueba las cosas cambiarán sensiblemente.

En cada circuito hay una serie de controles por los que deberemos pasar antes de que se nos acaben los minutos estipulados por los jueces para completar el circuito, si no lo conseguimos deberemos retirarnos a boxes y volver a empezar de nuevo.

Como ya os habréis imaginado, cualquier choque contra alguno de los obstáculos que abundan en los lados de la carretera o contra los demás participantes conlleva la destrucción de nuestro coche. Así que no vais a tener nada fácil llegar los primeros a la meta. De todos modos, si conseguimos unas posiciones aceptables en los grandes premios de Francia, Brasil y España podréis llegar al final del juego, algo sólo al alcance de unos pocos elegidos: correr en Monaco.

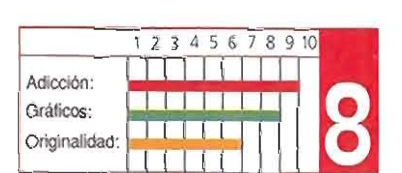
## Un buen resultado

Aparte de lo que ya os hemos contado sobre la enorme velocidad del juego, «Super Monaco G. P.» destaca en otros dos puntos: es adictivo y es muy sencillo de manejar.

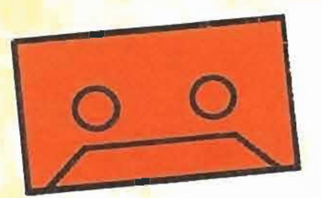
Sus programadores nos han mostrado de nuevo un claro ejemplo de que en algunos casos no es necesaria la originalidad y únicamente con ganas de trabajar y de hacer bien las cosas se puede llegar a unos resultados francamente espectaculares y muy divertidos.

Un programa emocionante, muy bien hecho y que seguramente marcará la pauta a seguir de ahora en adelante en los juegos de su clase. Un sobresaliente para U.S. Gold.

*J.G.V.*





# GRANDES JUEGOS A



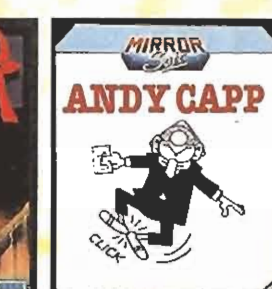
### 4 SOCCER
4 juegos de futbol para elegir...el no va mas para los adictos a este deporte: futbol de once, futbol sala de 5 contra 5, el futbol jugado en las calles(street soccer) y pruebas fisicas y de manejo de balon.

AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



### ALTERED BEAST
Has sido resucitado por los Dioses para salvar a la hija de Zeus. Podras adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre-oso, cada una con sus poderes. ¡Saca la bestia que hay en ti!

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **595** PESETAS



### ANDY CAP
Vive una semana en la vida de Andy Capp, el personaje de las tiras de comic. En esta aventura podras conseguir y gastar dinero, pelear, usar objetos, relacionarte con otros personajes...

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



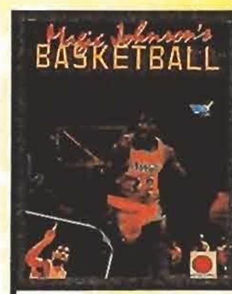
### AVENTURA ESPACIAL
¡Vive con AD una aventura en los confines de la Galaxia! Con tus armas y tu sofisticado vehiculo, tendras que conseguir apoyo para llegar al nucleo mismo de la Maldad y destruirla.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



### AVENTURA ORIGINAL
¿Sabias de la existencias de aventuras en mundos secretos y subterraneos, dominados por elfos y enanos? Magia, enigmatismo y sorpresa te esperan en cada uno de los rincones de este juego.

AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



### BASKET MAGIC J.
Reconvertido de la popular maquina y presentado por el numero 1 de la N.B.A. Scroll total de pantalla. Campo de juego completo(dos canastas). Contraataques. Entrenamientos dirigidos por Magic.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



### BATMAN
Batman, el superheroe mas vigente, te ofrece la posibilidad de vivir sus mas alucinantes aventuras del cine. Completa las misiones para eliminar a JOKER. El hit que ha sido numero 1 por mas tiempo.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **595** PESETAS



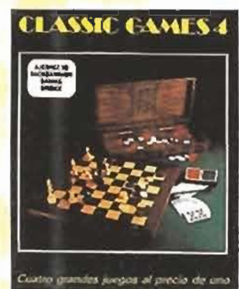
### BLACK TIGER
¡Identico a la maquina! Hace siglos, cuando la tierra era un lugar oscuro y demoniaco, tres dragones infernales sembraron el panico y la destruccion. Solo tu puedes salvar al planeta del caos.

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS



### BLASTEROIDS
Usando el empuje de tu nave, debes abrirte camino a traves de sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las hordas de ataque de intensidad progresiva a la que te estas sometiendo.

SPECTRUM · OMMODORE · MSX — **395** PESETAS



### CLASSIC GAMES
Coleccion de los cuatro juegos de mesa mas populares y jugados en todo el mundo. Contiene:
Ajedrez — Backgammon
Damas — Bridge (baraja americana)

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS



### CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la formula 1. El primer paso para competir con los mejores es lograr la clasificacion. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



### CORSARIOS
El programa de abordaje de piratas de mayor accion. Golpes, saltos, estocadas... Estas en el temido QUEEN OPERA rodeado por rudos piratas de la peor calaña. Ponte a su nivel y ¡matalos!

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



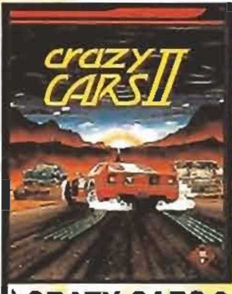
### COSMIC SHERIFF
Eres el Sheriff de un satelite, en el que tienes que velar por el buen funcionamiento del mismo. Acaba, con tu laser, con los saboteadores y desactiva las bombas que han colocado en tu colonia.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



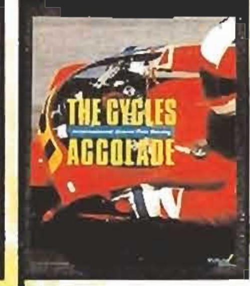
### COZUMEL
Aventura conversacional en castellano. 1920. Los Mares del Caribe. Un naufragio. La misteriosa Yucatan no muy lejos. Adentrate en la indomita tierra que albergo la cultura Maya y sus secretos.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



### CRAZY CARS 2
En esta segunda parte, pilotas un FERRARI F-40, en una carrera contrarreloj con estafas, coches de lujo robados, polis corruptos... Solo si tienes la seguridad de vencer entra en el tema.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



### CYCLES
El mejor programa de simulacion para amantes del motociclismo. Complicados circuitos, en los que deberas tumbarte en las curvas, acelerar y controlar la derrapada, reducir en las curvas...

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



### DAN DARE 3
La tercera entrega de la mitica saga de DAN DARE. Cuando de un juego hacen hasta una tercera parte siempre es por algo. Toda la accion, la intriga y la emocion de nuevo para ti en este arcade.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



### DOBLE DRAGON 2
Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberas vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe y asi poder rosarle a muerte.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **595** PESETAS



### GI HERO
Una mision suicida, que solo esta maquina humana de matar, puede ejecutar. Tienes 24 horas para infiltrarte en el cuartel enemigo y recuperar los valiosos planos que han sido robados.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



### GONZALEZ
Lo que mas le apetece al tipo mas vago de Mejico es echarse una buena siesta. Pero terribles pesadillas se ciernen sobre el, convirtiendo su descanso en una aventura frenetica.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



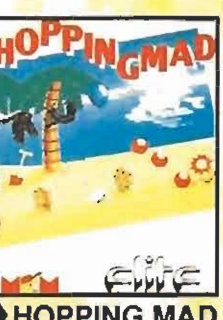
### GRYZOR
La potente maquina recreativa de KONAMI, adaptada a ordenador por OCEAN. Reproduce toda la accion y belicismo del arcade original. ¡¡ Combate a muerte por tu vida !!

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS

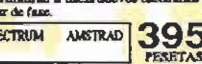
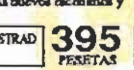


### HARD DRIVIN
El simulador de coches de mas fantasia del mercado. Con loopings de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes, puentes levadizos en movimiento... Vision realista en 3D del exterior.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



### HOPPING MAD
Sencillo y adictivo juego de accion de niveles. Salta alrededor de los peligrosos paisajes y trata de coger los globos, que te permitiran ir hacia nuevos escenarios y pasar de fase.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



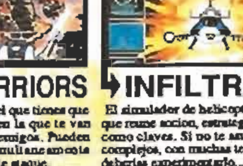
### HUMPHREY
Si te lo quieres pasar bien, con Humphrey no te vas a equivocar. Niveles de colorido y adiccion sin limite. Colorea los cuadrados de cada fase para cuando lo consigas, pasar a la siguiente.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



### IKARI WARRIORS
El hit de los arcades, en el que tienes que avanzar por una selva, en la que te van saliendo todo tipo de enemigos. Pueden jugar dos jugadores simultaneamente combinando sus fuerzas de ataque.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



### INFILTRATOR
El simulador de helicoptero de combate que reune accion, estrategia y experiencia como claves. Si no te asustan los juegos complejos, con muchas teclas y funciones deberias experimentarlo...

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS

### KICK OFF 1
El juego de futbol mas aclamado por la critica...y por los usuarios. Sencillo de jugar, dificil de doblegar. Scroll rapido y claro. Faltas y tarjetas. Dribblings. Tiro controlado. Cabezeo de corners. Contras.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS



### MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la proxima quiniela. La TIA les envia a recuperarlo. Pero ellos desconocen los nuevos poderes del ave...

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **595** PESETAS



### MOT
Cruza con MOT la puerta de la imaginacion. Te espera la aventura mas fantastica que la union del comic y el ordenador haya creado. Con cantidad de graficos. Doble caja, 2 cintas.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



### NINJA SPIRIT
Lucha con espadachines ninja, Samurais, Ninjas gigante, misticos hombres cometa, lobos y mosqueteros. Recorre pasarelas, pantanos, cavernas... Trepa por escarpadas rocas, evita el gas venenoso...

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS



### NINJA WARRIORS
Del juego original de las maquinas de monedas de TAITO. Controla y lucha con...dos poderosos robot-ninja. Podras combatir solo o aliado con un amigo manejando un robot cada uno.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



### OVERLANDER
Las autopistas ahora estan gobernadas por anarquicas cuadrillas. Los unicos que se atreven a hacer viajes, son los que han sacado coches de los parkings antes del caos y los han preparado: los Overlanders

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



### PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con el un mundo magico y lleno de accion y de color. El clasico reforzado con nuevos efectos.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS





### PAK MONSTRUO
Cuatro juegos monstruosos:
Army moves: accion belica de maquinas.
Livingston I: videoaventura.
Dustin: accion, la fuga de una carcel.
Highway E.: accion espacial de remolque.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **595** PESETAS



### PAK OPERA STORIES
Contiene los 4 primeros hits de Opera:
GOODY. Roba el Banco de España.
COSA NOSTRA. Accion y mafia.
LAST MISION. Accion en el espacio.
LIVINGSTON 1: Lio en la selva.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **595** PESETAS



### PAK METAL ACTION
El pak que te da mas accion de golpe. Con cinco potentes juegos de Dinamic: After the War, A.M.C.( Astro Marine Corps), Freddy hardest 2, La aventura Original y Navy Moves.

COMMODORE — **595** PESETAS



Estimados amigos:

Como podeis comprobar, seguimos realizando un gran esfuerzo, para ofrecer las mejores ofertas y oportunidades en juegos de ordenador.

Miles de vosotros ya os habeis beneficiado de estas rebajas, como nos lo habeis demostrado con vuestros pedidos.

En esta doble página, vereís ofertas como los juegos MOT o BASKET MAGIC JOHNSON, que te ofrecemos a solo 395 pesetas. Estos dos juegos, cuando salieron al mercado como novedades, hace unos meses, ocupaban páginas de publicidad, de comentarios, mapas, etc... Entonces, su precio era de 1.200 pesetas. Ahora los puedes comprar en TELEJUEGOS ¡a menos de la tercera parte de su anterior precio!

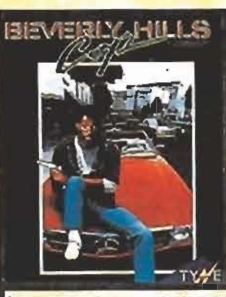
Tú mismo decides. No olvides que todas nuestras ofertas tambien tiene toda la garantia de todos los productos que puedes comprar en TELEJUEGOS.

Atentamente:
Miguel Alonso
Coordinador de Servicio al cliente
TELEJUEGOS



### STRIP POKER 2
Elige a tu chica favorita y ve a por ella... Pero juega tus cartas lo mejor que sepas, ya que ella no se va a dejar ganar facilmente, e incluso se tirara faroles para arruinarte si te descuidas.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **595** PESETAS



### SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD
De ti depende el evitar el crimen del año. Ten cuidado, hay una banda de pistoleros que te acosaran para liquidarte. Vive emocionantes fases de accion con Eddy Murphey, policia de Beverly Hills.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS



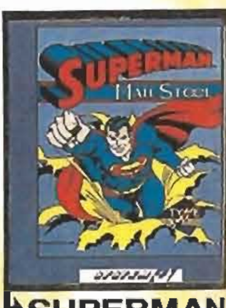
### SUPER SCRAMBLE
¡Acepta el desafio de la prueba de motocross mas emocionante! Durisimos terrenos, empinadas colinas, arroyos, camiones y filas de coches para saltarlos... Regulas la velocidad, el freno y el cambio

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



### SUPER WONDER BOY
Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: anacondas, vampiros sedientos de sangre, hombres de barro, esqueletos aullantes...recogiendo los tesoros, para llegar al dragon Meka y matarle.

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS



### SUPERMAN
Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Vision calorifica, Vision telescopica, Superfuerza y Superaliento. Con ellos, lucha contra los demonios de Darkseid y demas enemigos.

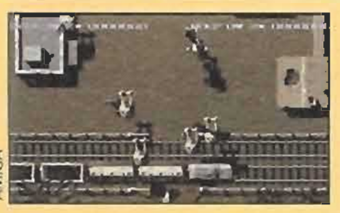
SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS

**SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS. HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA:**

1. POR TELEFONO. LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47
2. POR CORREO. ENVIA EL CUPON DE PEDIDO DE LA DERECHA, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.




## Dispara primero, pregunta después


AMIGA


AMIGA

Cuando hace unos meses The Sales Curve publicó «ST Dragon», los muchos aficionados al arcade celebramos el buen hacer de sus programadores. El mismo equipo que dió vida a este arcade legendario, acaba de editar un nuevo y espectacular masacramarcianos que lleva el nombre de «SWIV». Este ha sido desarrollado en todos formatos a excepción de Pc y su estreno es inminente en nuestro país. Preparar los joysticks, la cosa promete.

## Un juego muy profundo

De la mano de Microprose nos llega la segunda parte de uno de los simuladores más famosos de todos los tiempos: «Silent Service II».

Si recordáis, el programa original, éste nos permitía completo control sobre un modernísimo submarino. Esta segunda parte, además de eso, incluye nuevos y más complejos escenarios, sonido e imágenes reales, digitalizadas de auténticos sumergibles, y un sinfín de ventajas que no se pudieron incluir en la primera versión.

Un juego que hará las delicias de los amantes del agua y de los que no lo son. ¿Os animáis a viajar a las profundidades submarinas con nosotros? Sólo aceptamos, de momento, a los que tengáis un Amiga o un Pc.

## The American way of life

Los más conocidos representantes del famoso "modo de vida americano", los inimitables Simpson, van a ver sus aventuras transformadas en un programa de ordenador.

Ocean es la compañía encargada de dar vida en nuestro monitor a Homer, Bart y el resto de esta particular familia.

obre qué clase de juego va a ser se mantiene un silencio absoluto, pero lo que no dudamos es que bien sea un furibundo arcade o bien una intrigante videoaventura, este lanzamiento será uno de los más divertidos del año. El sello de Ocean y la comicidad de los personajes son una garantía de que este programa será una bomba. De momento mientras se dan los últimos retoques al juego podéis deleitaros con los dibujos animados, luego llegarán las versiones de ocho y dieciséis bits.

## Los planetas muertos


AMIGA

Electronic Zoo, los populares creadores de juegos tan fantásticos como «Prophecy 1: The Viking Child», «Treasure Trap» o «Xiphos», –por no remontarnos a la época en la que trabajaron para Cinemaware–, vuelven a la carga con otro título tan apasionante, por lo menos en un primer vistazo, como lo fueron sus predecesores. «Eco Phantoms» nos traslada a una galaxia lejana, –¿os suena de algo?–, donde la vida se ha extinguido. Sin embargo, una nave todavía orbita un planeta, en ella se guardan los últimos restos de civilización capaces de devolver la vida a los mundos muertos... ¿adivinas cuál va a ser tu misión?

# ACTUALIDAD

## MICROPROSE VISITO ESPAÑA



Debbie Sillitone, perteneciente a la división europea de Microprose, acudió a nuestro país en representación de la compañía americana, con el fin de celebrar una rueda de prensa en el transcurso de la cual fueron presentadas algunas de las más interesante novedades con que próximamente estos auténticos líderes en el campo de la simulación llegarán hasta nuestros ordenadores.

Con ese objetivo nos desplazamos a la sede de su distribuidora en España, Erbe Software, en cuyas oficinas, además de echar un vistazo a tres de sus nuevos títulos, –«Railroad Tycoon», «Gunship 2000» y «F-15 Strike Eagle II»–, tuvimos ocasión de charlar con Debbie acerca de diferentes temas, entre los que destacaron noticias del calibre de la cercana apertura de Microprose al mercado del software para consolas, así como su también reciente debut dentro del mundo de las recreativas con «F-15 Strike Eagle».

Sumamente interesantes resultaron los minutos dedicados a la presentación de sus nuevos juegos, entre los cuales «Railroad Tycoon», –nominado en varias categorías en los premios European Computer Leisure Awards 91–, destacó por su originalidad y curioso desarrollo. En cuanto a «Gunship 2000» y «F-15 Strike Eagle II» os podemos decir que ambos son dos nuevas incursiones dentro del terreno de la simulación, el primero de helicópteros y el segundo de cazas de combate, en los que Microprose ha introducido todo tipo de avances. Ambos tienen, por lo que hemos podidod ver, una calidad gráfica impresionante en la versión PC para tarjetas VGA.

PC GUNSHIP 2000

AMIGA F-15 STRIKE EAGLE II



## ATARI A POR TODAS



Atari España ha decidido replantearse su política y, de momento, ha iniciado una agresiva campaña comercial en la que todos sus productos han sufrido importantes remodelaciones de tarifas, haciéndolas más acordes con las del resto de Europa.

Esta es la razón por la que el STFM ha dejado de fabricarse y su sustituto, el STE, ha reducido su precio hasta las 66.000 pesetas el modelo básico y 79.900 el de un Mega de RAM.

El sistema de videojuegos portátil Lynx también ha bajado, costando ahora únicamente 17.900 pesetas o 22.000 si va acompañado del transformador a la red, el cable ComLynx y el cartucho «California Games».

A todos estos precios tenéis que añadirles su IVA correspondiente. Una iniciativa que esperemos dentro de poco sigan otros fabricantes.



## MEGAPRECIOS DE SEGA



Sega tampoco se ha quedado atrás en este reajuste de tarifas y la bajada de su consola de dieciséis bits ha sido espectacular. Si estábais deseando poseer una Megadrive ahora os va a costar cerca de diez mil pesetas menos y aunque los cartuchos mantendrán su precio no deja de ser una interesante adquisición. Por otra parte dentro de los sistemas de ocho bits, la Sega Master System ha sufrido un cambio físico y otro económico, rebajando su costo hasta rozar las 15.000 pesetas. Su aspecto externo ha cambiado haciéndola más pequeña y manejable y se denomina Master System II. Ya iba siendo hora de que los costos se igualaran a los europeos. Felicitaciones a Sega.

## PERSONAJES FAMOSOS



Los pequeñines reticentes a ir al colegio van a tener, a partir de ahora, y gracias a Disney Software, una forma más divertida de aprender sus primeras letras. Ayudados por los personajes más famosos del rey de los dibujos animados los chavales de 2 a 5 años descubrirán el abecedario, –«Donald y el alfabeto mágico»–, los números, –«Mickey la fuga del zoo»–, o a distinguir entre formas y colores, –«El tren expreso de Goofy»–. Una encomiable iniciativa de esta compañía de software que en España es distribuida por Proein. Ahora ninguno va a tener excusas para no saber leer y sumar, sobre todo si tiene en su casa un ordenador, porque estos tres divertidísimos programas están disponibles para todos los sistemas de ocho y dieciséis bits.

## EN EL PROXIMO NUMERO...

Un año más se ha celebrado Londres el Trade Computer Show, una feria de asistencia imprescindible para todos aquellos que nos movemos en el mundo del software de entretenimiento. El singular acontecimiento ha tenido lugar entre los días 14 y 16 del mes de Abril así que para cuando podáis leer estas páginas ya estaremos procesando la información que hayamos recibido dispuestos a contárosla ampliamente en el próximo número, porque, por supuesto, ni Micromanía ni Microhobby van a faltar a una cita tan importante como ésta.

*Kit completo para transferir dibujos a tejidos*

# PAROdraw™

## ¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

## ¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



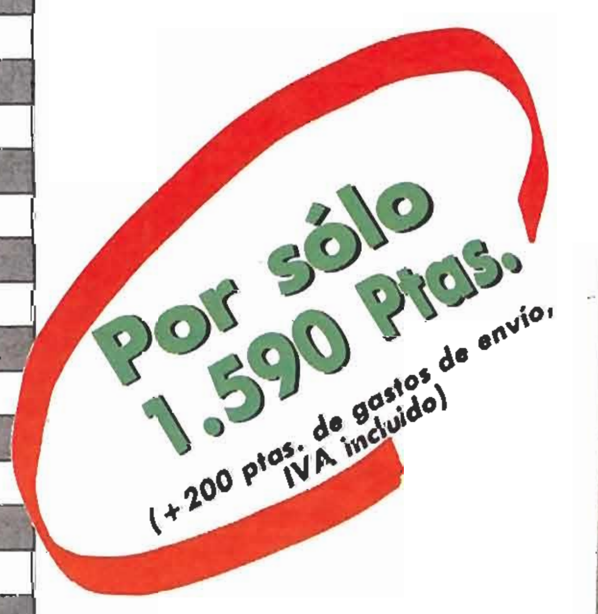
*CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS*




PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.




Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

**1 ¡DIBÚJALO!**
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

**2 ¡PLÁNCHALO!**
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

**3 ¡PÓNTELO!**
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

*Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.* Ctra. Madrid-Irún, Km. 12,400. 28049 MADRID*

**Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA incluido)**

NOMBRE ..................
APELLIDOS ..................
DOMICILIO ..................
LOCALIDAD .................. PROVINCIA ..................
CODIGO POSTAL .................. TELÉFONO ..................

**Forma de pago:**
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ..................
☐ Tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta ..................
Titular de la tarjeta (si es distinto) ..................

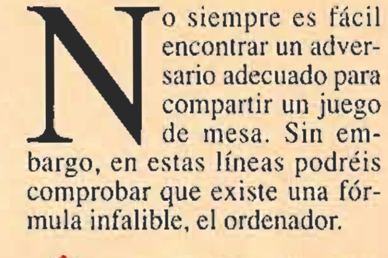
**Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.**

Fecha y firma:

*(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.*

# JUEGOS DE MESA

*Hoy traemos a estas páginas una serie de programas agrupados en varios bloques homogéneos: versiones de juegos de mesa y tablero, sean clásicos o juegos originales, exceptuando los de ajedrez que ya merecieron un informe exclusivo, juegos de pinball y de cartas. En ellos se mezcla la estrategia con la habilidad y la inteligencia dando forma a una serie de juegos que nunca aburren pues nos invitan a que cualquier momento sea bueno para jugar otra partida.*



No siempre es fácil encontrar un adversario adecuado para compartir un juego de mesa. Sin embargo, en estas líneas podréis comprobar que existe una fórmula infalible, el ordenador.



## CLASICOS JUEGOS DE MESA

«Backgammon» de Psion, es uno de los escasos intentos de trasladar al ordenador el popular juego de mesa. Pese a tratarse de un programa creado en los primeros tiempos del Spectrum, debemos reconocer que se trata de un juego correcto que no ha perdido interés y efectividad con el transcurso de los años, tal vez porque no ha habido nuevos lanzamientos que lo desbancaran. Siguiendo con fidelidad las reglas del juego original y con una representación gráfica sobria pero efectiva nos encontramos ante un juego sencillo que nos puede deparar muchas horas de diversión.

Un caso similar es de «Reversi», de Moi, versión computerizada del clásico juego de mesa conocido como Reversi u Othello. Se trata de un juego trepidante que destaca por el hecho de que la suerte puede fluctuar dramáticamente de un movimiento a otro, lo que hace que no sea posible determinar el ganador hasta prácticamente el final de la partida. A diferencia de otros juegos similares en los que el número de movimientos puede ser al menos en teoría infinito, en «Reversi» existe un número máximo de jugadas tras las cuales existe la total seguridad de que la partida deberá darse por concluida, lo que garantiza partidas breves y electrizantes. Como suele ocurrir en programas de este género, es posible escoger el nivel de destreza del ordenador sabiendo que en todos ellos la máquina presenta un juego rápido y agresivo que nos hará morder el polvo con facilidad.

«Dames simulator», de Infogrames, es el único intento conocido de trasladar al ordenador el clásico juego de damas. Sin embargo, muchos jugadores quedarán sorprendidos al observar que el tablero no es de ocho sino de diez casillas de lado, ya que el juego ha sido diseñado siguiendo las normas de las Damas Polacas, una de las muchas variantes locales del juego. Como ocurre en los juegos de ajedrez de calidad, «Dames simulator» nos permite seleccionar el nivel de dificultad, iniciar la partida desde una posición diseñada por nosotros (ideal para resolver problemas de análisis), salvar y cargar partidas e incluso anular el último movimiento para corregir nuestros errores. La representación del tablero es tridimensional, pero resulta sin duda sobria y esquemática, resultando evidente que los gráficos podrían haberse hecho mucho más atractivos.

En definitiva, un juego de gran calidad, fácil de manejar y con un nivel lo suficientemente alto como para convertirse en un duro rival para nosotros.

«Miami dice», de Bug-Byte, es uno de los escasos exponentes de los juegos de dados, en concreto de un juego americano denominado Bank Craps. Pueden participar un máximo de cuatro jugadores a escoger entre ocho personajes diferentes que van desde un jeque árabe a un magnate tejano del petróleo. Los gráficos no llaman excesivamente la atención, pero debemos reconocer que quedan en segundo plano en un programa en el que la suerte y la estrategia se convierten en los elementos más importantes.

«Think!», de Firebird, es la versión computerizada de un juego tan popular como las cuatro en raya trasladado a nuestros ordenadores con unas pequeñas modificaciones. La acción se desarrolla en un tablero de 6x6 y la principal novedad radica en que cada nueva ficha solamente puede introducirse desde la fila inferior o la columna derecha, desplazando las fichas que se encontraran antes en dichas posiciones. Las numerosas opciones iniciales y el cómodo manejo por iconos complementan un juego de relativamente buena calidad que, sin muchos alardes técnicos, cumple su objetivo.

El típico juego de los barquitos, protagonista de tantas aburridas horas de colegio, tiene su representante en el «Battle ships» de Elite, un programa que destaca sobre los comentados hasta ahora, pues consigue aumentar la espectacularidad del modelo original introduciendo una serie de detalles que sólo pueden obtenerse gracias a las posibilidades del ordenador. Además de la clásica representación cuadriculada del tablero seremos protagonistas de una escena en alta mar en la que observaremos el efecto de los disparos sobre la flota enemiga simulando una verdadera batalla naval ambientada con unos gráficos de gran calidad.

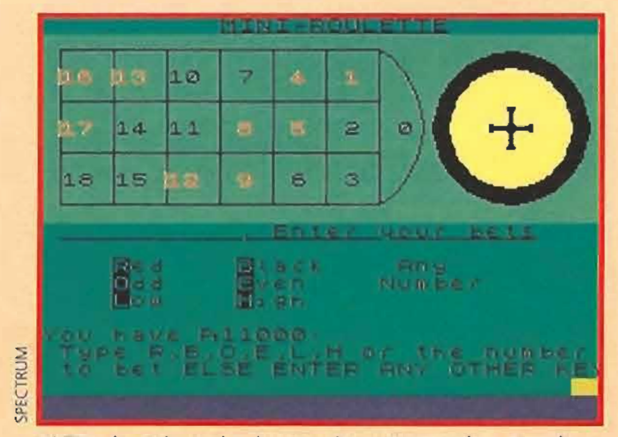
«Computer scrabble», de Leisure Genius, nos introduce en el fascinante mundo de las palabras cruzadas. Siguiendo con fidelidad los esquemas del juego original, su equivalente en el ordenador nos proporciona la misma diversión sin tener que manipular fichas, limitándonos a teclear la palabra deseada y señalar la casilla de inicio y la dirección de la palabra en el tablero. Como era de esperar es posible jugar contra el ordenador o un oponente humano y disponemos de gran cantidad de opciones para variar el tiempo disponible para la respuesta y otras muchas cuestiones.



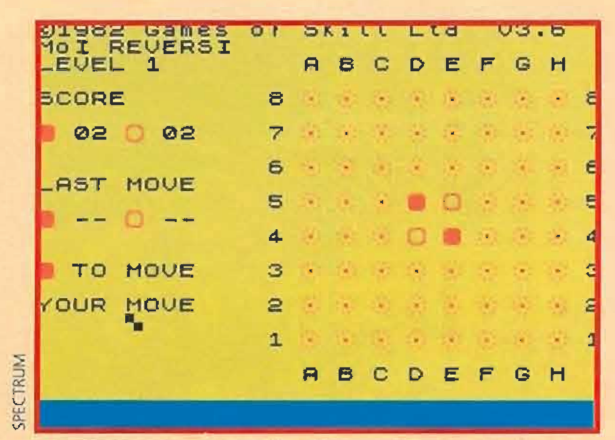

Domark intentó con «Pictionary» llevar a la pantalla toda la emoción de la versión original.




«Score 3020» fue la aportación, no demasiado afortunada, de Topo al género de los pinballs.




«LSD», basado en los juegos tipo «Monopoly», permite a los jugadores entrar en la lucha por enriquecerse.



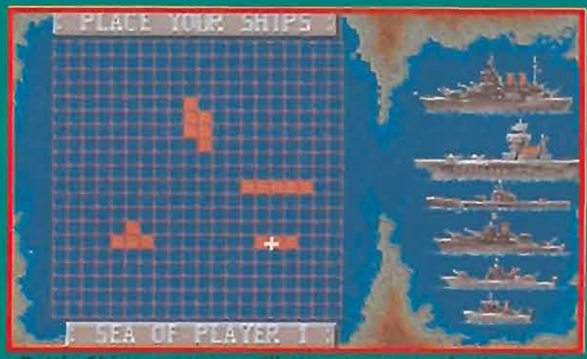

Los aficionados al Othello encontrarán en «Reversi», un compañero con un gran nivel de juego.



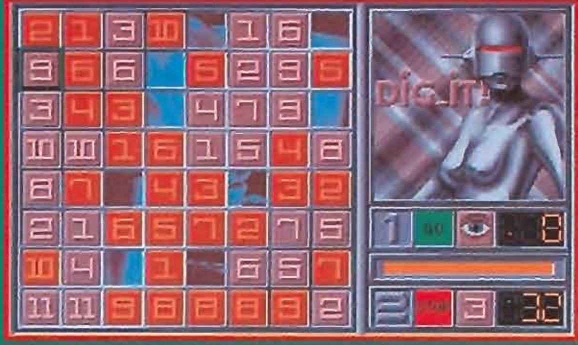
**Los juegos de tablero adquieren en la pantalla una nueva dimensión que les hace aún más atractivos de cara al usuario al incluir diversos niveles de juego.**




«Powerplay» aporta un desarrollo innovador a los juegos de preguntas y respuestas.




«Battle Ships» es un sencillo programa en el que su bien ajustada jugabilidad garantiza el entretenimiento.



«Blue Angel 69», realizado por Magic Bytes, es un original juego de tablero de sencilla mecánica.




«Pinball Magic» es probablemente el juego para Amiga que mejor reproduce la acción de los pinball reales.

No podía faltar en esta sección una referencia a los simuladores de las clásicas máquinas tragaperras en las que podremos obtener un jugoso premio en metálico en función de la combinación de los símbolos situados en tres rodillos giratorios. De los programas de este tipo destacamos «Fruit machine simulator» de CodeMasters, que nos propone unos momentos francamente entretenidos sin ningún perjuicio para nuestro bolsillo, ambientados con unos gráficos y sonidos que no desmerecen de los originales.



## JUEGOS DE PINBALL

«Macadam bumper», de ERE, es el pionero de los juegos de pinball y pese a su relativa antigüedad posee una serie de detalles que demuestran la buena voluntad de los programadores entre los que destacamos la posibilidad de diseñar nuestros propios pinballs y grabarlos en cinta para volverlos a utilizar posteriormente del mismo modo que los disponibles inicialmente. Sin embargo, la sensación de realismo es bastante pobre debido a unos movimientos escasamente logrados, por lo que su jugabilidad ha sido francamente superada por programas posteriores.

La estela de este programa es seguida con bastante fidelidad por «Bill Budge pinball construction set», un juego de Electronic Arts que nos permite igualmente diseñar con comodidad nuestros propios tableros aunque, por desgracia, carezca casi por completo de la calidad de movimientos imprescindible para otorgarle algo de realismo. «Advanced pinball simulator», de CodeMasters, es la única aportación a este fascinante apartado de los sellos "budget", un programa que introduce un curioso argumento de magos y castillos para dar forma a un programa que, como es habitual en los programas de bajo precio, carece de gráficos deslumbrantes o movimientos de verdadera calidad pero consigue plenamente su objetivo de entretener.

«Score 3020» ha sido uno de los pocos deslices de Topo en su hasta ahora casi intachable trayectoria profesional. Pese al atractivo de la historia, conducir una bola radioactiva a lo largo de las 20 pantallas que nos separan del ordenador central y destruirle, y la indudable calidad y originalidad de los decorados de los diversos escenarios, el complicadísimo control de la bola conduce generalmente a un estado de frustración que nos desanima en todo intento de seguir avanzando.

«Enchanted», de Positive, se inscribe en la tendencia por entonces dominante de asociar argumentos fantásticos a los juegos de pinball, argumentos que carecen completamente de interés a la hora de jugar. En este caso son diez los tableros diferentes que debemos completar sabiendo que en cada uno de ellos deberemos realizar misiones tan diversas como abatir una serie de dianas, eliminar espíritus o introducir la bola en la boca de una rana. Un programa adictivo y original, que solamente hubiera necesitado unos gráficos más brillantes y unos movimientos más reales para convertirse en un número uno.

Ninguno de los títulos de ocho bits ha alcanzado la calidad del «Time Scanner» de Activision, sin duda alguna, el mejor de los programas de este género para los pequeños ordenadores; un juego sencillamente genial que en todos sus formatos explota al máximo las capacidades de nuestros ordenadores para dar forma a un juego rápido, realista y adictivo que nunca llega a aburrir porque a lo largo de sus cuatro fases, cada una de ellas formada por dos pantallas, tendremos que poner en marcha las más variadas estrategias para llegar al siguiente nivel.

La estrella de los programas de 16 bits es probablemente el «Pinball magic» de Loriciel, un excelente juego que consigue por fin el realismo de las máquinas originales pues el movimiento de la bola es todo lo rápido y realista que podemos exigir. Por si fuera poco el programa dispone de gran cantidad de pantallas diferentes que van elevando progresivamente el nivel de dificultad aunque mantengan el mismo objetivo, derribar todas las dianas marcadas con una letra e introducir la bola por el agujero que conduce al próximo nivel. Es una lástima que algunas dianas hayan sido colocadas en lugares tan recónditos que hacen que únicamente un golpe de suerte nos permita alcanzarlas, porque en muchas ocasiones una pantalla concreta puede hacerse interminable, al no depender de nuestra habilidad sino de la suerte alcanzar esa diana que se resiste a caer.

«First person pinball», de Tynesoft, introduce como principal novedad la presencia de gráficos tridimensionales con los cuales puede seguirse con detalle la trayectoria de la bola como si estuviéramos viéndola desde escasos centímetros (de ahí lo de "primera persona"). Sin embargo, hemos de señalar que este aspecto no deja de ser una curiosidad con muy escasa importancia práctica, por lo que en la mayoría de las ocasiones escogeremos jugar con la visión tradicional del tablero (es decir, desde arriba) reservando la visión tridimensional a una pequeña ventana situada en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Por desgracia, solamente disponemos de un tablero y los movimientos dejan mucho que desear en cuanto a velocidad y realismo, por lo que podemos describir este programa como una buena idea mal realizada en la práctica.



## JUEGOS DE CARTAS

«Tute», de Garzasoft, es un juego que probablemente ni siquiera recuerden los más veteranos ya que en su lejana fecha de lanzamiento pasó casi desapercibido. Siguiendo con fidelidad el transcurso de una partida de tute entre cuatro personas, tres de ellas controladas por el ordenador de las cuales una participa como nuestro compañero, es justo señalar que sin demasiados alardes visuales el programa cumple con creces su cometido ya que a unos gráficos correctos y una inteligente distribución de los mismos en la pantalla se une un desarrollo rápido que sigue con fidelidad hasta la más pequeña regla del juego original.

Pero, sin duda, son los juegos de poker, y más concretamente los de strip-poker, los juegos de cartas trasladados con mayor asiduidad hasta nuestros ordenadores, hasta el punto de existir en la actualidad una amplísima oferta, que ha evolucionado a medida que han mejorado las capacidades gráficas de las diferentes máquinas.

Casi todos los juegos de este tipo siguen la misma mecánica, una partida de poker contra un rival computerizado representado por una bellísima señorita que no dudará en irse despojando de sus prendas a medida que va perdiendo partidas hasta quedar completamente desnuda. La calidad del juego carece casi siempre de verdadera importancia (en la mayoría de los casos nuestras oponentes practican un juego bastante conservador, evitando por sistema los faroles y las apuestas muy altas, lo que

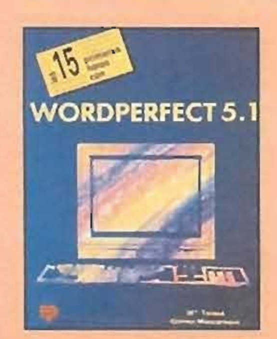
**Cartas, pinballs, o juegos de tablero, son sólo algunos ejemplos de lo que podremos encontrar para nuestro ordenador.**




«Teenage Queen» sorprendió, en el momento de su publicación, por la increíble calidad gráfica de sus pantallas para ambientar un juego de poker.

SOFTWARE PROFESIONAL

**LAS 15 PRIMERAS HORAS CON... WORDPERFECT 5.1**




**136 Págs.** **3.900 Ptas.**

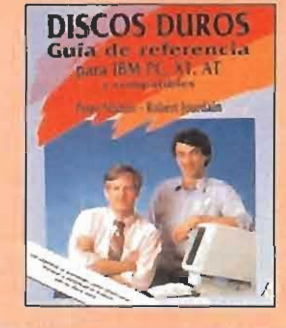
Dirigido a los usuarios que por primera vez instalen el Wordperfect v. 5.1, el texto, ilustrado profusamente con imágenes tomadas de la pantalla del monitor,muestra la forma de sacarle todo el jugo a esta compleja utilidad. Quizás se echen de menos algunos detalles sobre el sistema operativo del pc, por ejemplo, para mejorar el manejo de ficheros desde el programa, pero es la única pega de un texto que cumple correctamente su cometido.

**Gómez Mascaraque** **

Paraninfo NIVEL «I»

GUIAS TECNICAS

**DISCOS DUROS GUIA DE REFERENCIA PARA IBM PC,XT,AT Y COMPATIBLES**




**460 Págs.** **4.876 Ptas.**

Peter Norton junto a Robert Jourdain han escrito este manual completísimo y de una elevada calidad. El texto explica desde la arquitectura interna de los discos duros, hasta la forma más cómoda de hacer una copia de seguridad de la información almacenada en él. También da un repaso exhaustivo por los comandos del sistema con el que aprenderemos a utilizar nuestro ordenador al ciento por ciento de sus posibilidades. Una guía imprescindible.

**P.Norton y M. Jourdain** ***

Anaya NIVEL «I»

.PESIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS






nos permite deducir con facilidad sus reacciones), siendo los gráficos el punto más cuidado buscando producir las imágenes más sensuales y provocativas posibles en pantalla.

De la amplia oferta disponible para máquinas de ocho bits podemos destacar «Samantha Fox strip poker», de Martech, protagonizado por la ya conocida cantante de abrumadora personalidad, que no duda en mostrar sus indudables encantos a lo largo de varias imágenes digitalizadas (eso sí, en riguroso blanco y negro) con una calidad bastante aceptable teniendo en cuenta las escasas posibilidades de dichos micros.

La modalidad escogida es la del poker descubierto con siete cartas de las cuales el oponente muestra y combina únicamente cinco de ellas permaneciendo las otras dos ocultas; ésta es una modalidad poco practicada pero que resulta muy entretenida y adictiva, pues nos obliga a hacer constantes cábalas sobre el juego que puede tener nuestro adversario en función de las cartas que están a la vista. El ritmo de la partida no es todo lo rápido que sería deseable y Samantha presenta un nivel bastante bajo y monocorde de juego, lo que permite derrotarla en un número relativamente bajo de jugadas.

«Strip poker II Plus», de Anco, es uno de los primeros títulos que aparece simultáneamente tanto para las pequeñas como para las grandes máquinas, de modo que la calidad de los gráficos tiene una relación directa con la potencia de los diferentes ordenadores lo que conduce a que sólo las versiones de 16 bits sean realmente atractivas. Dos bellas oponentes son las protagonistas de un juego que, siguiendo el esquema clásico del poker de cinco cartas, se mantiene completamente en la línea de este tipo de juegos, es decir, un nivel de juego medio-bajo con el énfasis puesto en los encantos de las protagonistas.

Frente a programas que pasaron prácticamente desapercibidos en el momento de su publicación, como «Animated strip poker» de KnightSoft, «Playhouse strip poker» de EuroSoft y «Strip Poker» de U.S.Gold, son los gráficos de «Teenage Queen» los primeros que pueden ser calificados como pequeñas obras maestras del diseño por ordenador, pues no en vano se trata de imágenes creadas por un conocido dibujante francés de comics que consigue cargarlas de una insinuante sensualidad mezcla de pudor, atrevimiento e incluso inocencia.

## ESTRATEGIA SOBRE EL TABLERO

«LSD», de CRL, pasó completamente desapercibido en el momento de su lanzamiento posiblemente debido a la publicidad casi nula que recibió. En la línea de los juegos al estilo del famosísimo Monopoly, «LSD» combina la suerte y la estrategia permitiendo a un máximo de cinco jugadores luchar por enriquecerse hasta alcanzar un capital que determinará el ganador de la partida.

Para conseguirlo será posible tanto invertir nuestro capital (en la bolsa, en valores a largo plazo o en bienes inmuebles) como arriesgarlo si lo deseamos jugando (en el casino, el hipódromo o el canódromo). Cada una de estas situaciones se convierte en un mini-juego independiente en el que, como ya hemos señalado, la suerte y la estrategia tienen prácticamente la misma importancia. Se trata por tanto de una idea bastante original pero muy pobremente tratada a nivel gráfico, lo que hace que el desarrollo de la partida resulte muy poco espectacular.

«Eye», de Endurance Games, no solamente es uno de los programas de más calidad de este informe sino también el único en el que la versión de ordenador se lanzó al mercado casi simultáneamente con el juego de tablero original. El planteamiento, de lo más sencillo e innovador, consiste en colocar fichas sobre las casillas de nuestro color, con la importante salvedad de que el tablero puede girar modificando a veces de forma drástica el curso de la partida.

La estrella de esta sección es, cómo no, el archiconocido «Trivial Pursuit» de Domark. Con un argumento tan sencillo como recorrer un tablero contestando a una serie de preguntas divididas en temas para conseguir una corona en cada uno de ellos, el programa aprovecha al máximo las capacidades gráficas y sonoras de los ordenadores domésticos para plantear cuestiones con un realismo del que carecía el original.

Los estupendos gráficos y los simpáticos movimientos del personaje encargado de formular las preguntas ponen el punto final a un juego que sólo podemos calificar de excelente, pues dispone de múltiples opciones y numerosos bloques de preguntas que evitan el aburrimiento, aunque pierde la espontaneidad del juego de mesa.

«Powerplay» de Arcana, es una especie de Trivial mitológico en el que, siguiendo un esquema de preguntas y respuestas en el que debemos escoger una de las cuatro contestaciones posibles que nos ofrece el ordenador, movemos a los cuatro componentes de nuestro equipo por un tablero, intentando entablar combate y derrotar a los miembros del equipo contrario, teniendo siempre en cuenta la fuerza de nuestras piezas y las veces que pueden reencarnarse en caso de ser derrotadas (que pueden incrementarse acumulando los puntos que obtenemos acertando preguntas). La traducción de todos los textos al castellano, imprescindible en un juego de estas características, y su adictivo desarrollo hacen de «Powerplay» un excelente lanzamiento con el que es posible llenar muchas horas de ocio.

Uno de los más recientes lanzamientos en este apartado es otro programa creado por Domark, «Pictionary», un juego que intenta reflejar en el ordenador, con toda la exactitud posible, a su homólogo en el tablero. La mecánica de éste consiste básicamente en adivinar la palabra que va dibujando en la pantalla el ordenador o un jugador de nuestro equipo. Al igual que ocurrió con el «Trivial», la conversión de «Pictionary» explota al máximo las posibilidades que solamente los ordenadores pueden ofrecer dando forma por tanto a una versión que en muchos aspectos resulta netamente superior al original.

«Blue angel 89», de Magic Bytes, es un original juego de mesa que se desarrolla sobre un tablero cuadrado de ocho casillas de lado siguiendo una serie de reglas sencillas y fáciles de entender según las cuales los diferentes jugadores deben ir retirando piezas del tablero, las cuales irán dejando al descubierto unas sugerentes imágenes que representan atractivas androides del futuro. Se trata de un programa adictivo y sumamente original cuya mecánica se aprende en pocos minutos.

*P.J. Rodriguez Larrañaga*

**Por regla general, es posible competir contra el ordenador o contra otro adversario con un nivel de juego similar.**



A la cabeza de los strip poker se sitúa «Samantha Fox», que en su día provocó una revolución en el Spectrum.

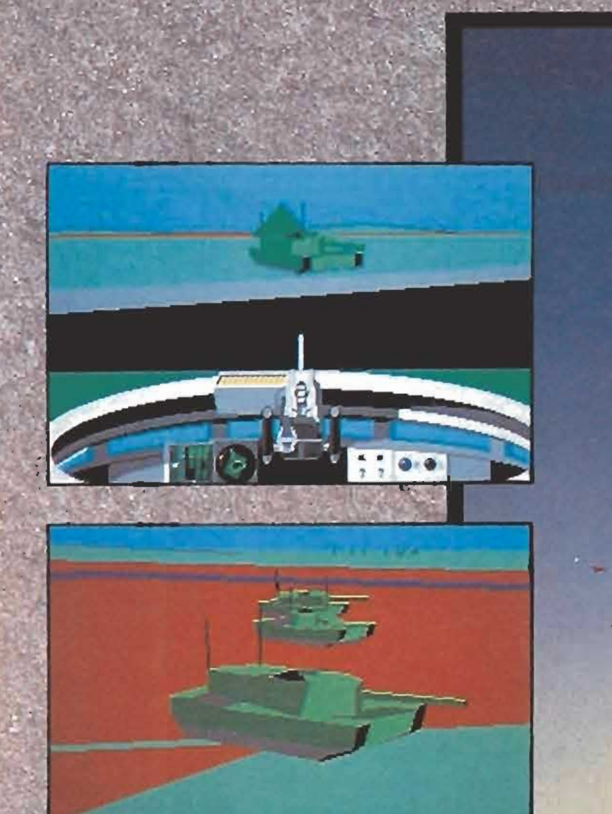



«Trivial Pursuit» alcanzó en su versión informática la misma popularidad que su homólogo de tablero.

**Las nuevas versiones de los juegos de mesa cuentan de antemano con la garantía que les otorga su reconocida popularidad.**




# ¡ENTRA EN EL MUNDO DE LA SIMULACION!



## M1 TANK PLATOON

Cuatro tanques M1 Abrams. Cuatro soldados por carro. Un total de cuatro carros y dieciséis hombres. Y tú debes controlarlos a todos.

Diferentes órdenes estratégicas y tácticas, campos de batalla realistas, guerra de alta tecnología... Todo esto y mucho más en la simulación definitiva de combate entre tanques.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST.







Prepárate para "sumergirte" en los combates submarinos que se desarrollaron durante la Segunda Guerra Mundial tanto en el Océano Pacífico con enemigos japoneses, como en el Atlántico Norte, con contrincantes alemanes.

Gráficos digitalizados de fotografías de archivo de la Segunda Guerra Mundial, más misiones, escenarios y área de juego que ningún otro simulador conforman este programa como indispensable en tu videoteca. Más de 625.000 copias vendidas en el mundo, avalan su calidad.

Disponible en PC.

Con "F-19 Stealth Fighter" te pondrás a los mandos del famoso caza-bombardero de la USAF, réplica del F-117A (utilizado en el conflicto del Golfo).

Cientos de misiones estratégicas, más de cincuenta controles, y un largo etcétera, son algunas de las características de este perfecto simulador con el que alcanzarás las nubes.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST.







DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA
**ERBE Software**
C/. Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel.: (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

Pantallas de diferentes formatos.
Otras versiones pueden variar

# MANIACOS del Calabozo

**Supongo que no os cojo desprevenidos. Ya estáis preparados para sumergiros en vuestro mundo alternativo preferido, ¿cierto? Ante nosotros se abre un universo plagado de aventuras, trampas, tesoros y...**

AMIGA........DUNGEON MASTER



AMIGA........HEROES OF THE LANCE

Lo primero que voy a hacer, para calentar motores es comentaros algo sobre el «Elvira». Como era de esperar, los problemas no han tardado en aparecer.

Paso a exponer algunos de los más solicitados para que quienes los hayáis resuelto seáis caritativos y compartáis con el resto vuestros avances. Desde luego, los que encabezan la lista son: cómo abrir la verja que está en el fondo del pozo, cómo matar al hombre-lobo del establo y cómo sobrevivir al monstruo de las catacumbas. Venga, animaros a contar las soluciones a ver si entre todos salvamos a la pobre «Elvira». Por mi parte, os diré que para acabar con la cocinera debéis lanzarle la sal que encontraréis en la cámara de torturas en las mazmorras. Además, la primera llave la tiene el portero escondida en su tablón de anuncios. Y ahora, con la ayuda de otros maniacos, vamos a resolver más apuros.

## OTROS MANIACOS

Francisco Cara, de Almería, me manda una solución completa del «Sentinels World», con mapa y todo. Por desgracia, no he podido ver este juego que no parece muy extendido, ni siquiera para un RPG. Sin embargo, esto habrá alegrado a Bienvenido Meléndez que, para encontrar el "Malcolm Trandle" por el que preguntaba en pasados números debe usar el hechizo "luz" que le dio Kedro y buscar el punto 0,0,0 en las coordenadas que aparezcan. Otro que se habrá alegrado ya a estas alturas es Tacho Hernández, de Zaragoza, quien ya habrá visto en el anterior número cómo llegar al último nivel del Dark Domain en el «Bard's Tale II». Parece que llevaba la friolera de tres meses aquí atascado.

Al rescate de Jorge de Dios acude Pedro Alonso, de Madrid. Jorge estaba atascado en el «Spellcaster», para Sega. Si bien la descripción del problema no era prodigiosa, Pedro ha sido capaz de situarlo: ya en la nave deberemos seleccionar "Look" y después "At What" señalando a un sitio donde hay un agujero. Luego, salir de la nave e irnos hacia la izquierda de un pozo. Desde un saliente podremos llegar al Summit Temple y proseguir la aventura. Confieso que no me entero de nada pero espero que a Jorge la ayude. Gracias, Pedro.

Fernando Merino, de Villena, mitad hombre mitad animal (textualmente) ataca con el «Elvira». Voy a responderle a algunas cosillas. Los gusanos los encontrarás en el cuello del jardinero muerto (asqueroso); mientras que los escarabajos pululan por las mazmorras. Respecto a las puertas cerradas, se suelen abrir con llaves; el problema es encontrarlas. La del huerto está en el cobertizo del jardín dentro de la caja de galletas. Otras preguntas sin respuesta, por ahora, son: cómo entrar en el pasadizo de la cocina y para qué valen el diario y el libro de oraciones. Y, por hoy, basta del «Elvira». Palabra.

David ???, de Vigo, hace algunas cuestiones referidas a los RPG para los ordenadores de 8 bits. Comienza preguntando cómo es el sistema de carga en estos. Supongo que se cargarán por partes, ya que, de lo contrario, durarían más bien poco. Respecto a la mecánica cuando te matan y esas cosas... ni idea, pero me temo lo peor. En cuanto al «Kult», dado que no ha sido un éxito devastador veo muy difícil su publicación para Commodore 64. Y es que los usuarios de 8 bits cada vez lo tenéis más crudo en el tema de los RPG, lo que es lógico ya que estos juegos se caracterizan por su enorme extensión y, en muchos casos, calidad gráfica lo que es muy difícil de conseguir con soltura en el humilde Spectrum.

El Club Hnostar, de Santiago de Composiéla, continúa citando RPGs para MSX, sobre todo para MSX 2. Cita, entre otros: «Emerald Dragon», «XAK», «Solid Snake», «SD Snatcher»... Lo cierto es que va a resultar que los MSX están envidiablemente dotados de RPGs. Me sorprende, pues es un tipo de ordenador que en España carece de la difusión de otros.

Responderé ahora a Javier Piñama, de Castellón. Las aventuras conversacionales no son RPG aunque a veces incorporen elementos de estos y viceversa. Por cierto, las siglas RPG, para quienes anden todavía algo despistados, significan Role Play Game, o sea, Juego de Rol, y las estoy usando siempre para referirme a los desarrollados para ordenador, aún habiéndolos de otras clases. En el «Heroes of the Lance» no se pueden crear personajes, lo que lo aparta un poco de los RPG puros. Bienvenidos y espero vuestra colaboración.

Recibamos los saludos de Pedro y Guillermo, dos amigos de Alicante. El primero tiene un CPC 6128 en el que juega al «Bloodwych» que, por cierto, lleva ya muy avanzado. Sin embargo, prefiere irse a jugar con el segundo y su Atari ST, con el que han disfrutado del «Dungeon Master», «Phantasy III» o «Ultima IV». Es más, Guillermo ha terminado el «Dungeon Master» pero por diversos problemas fraternales ha perdido el juego. Bueno, chicos, ya sabéis dónde encontrarme.

Oscar Casado, de Valladolid, es un fanático de los RPG de tablero y ordenador. Juega bastante, parece, al «Heroes of the Lance», sobre el que ofrece algún truco: la mejor forma de matar a las crías de dragón es ir empujándolas hasta arrinconarlas contra la pared, con lo que estallarán sin causar daño. A cambio, te respondo que para evitar las trampas, si sabes su localización, deberás usar un hechizo de Goldmoon. Respecto a los juegos disponibles en España para 8 y 16 bits los sabrás si sigues esta sección con regularidad, ya que siempre andamos a vueltas con los mismos: «Heroes of the Lance», «Elvira», «Bloodwych», «Drakkhen» y algún otro que se prepara actualmente... Para Vicente Velasco, de Cartagena, sirven las dos últimas líneas: para Spectrum tienes el « Bloodwych» y el «Heroes». En adelante, por brevedad, me referiré al «Heroes of the Lance» de esta forma. Los podréis conseguir en las tiendas habituales.

Ricardo Douiri es otro RPG-maniaco. Su primera pregunta se refiere al «Dungeon Master» y más concretamente sobre cómo matar al caballero negro del nivel 12. El problema estriba en que al transformar el "Fire Staff" se cierran todas las salidas. Venga, espero que algún maniaco acuda al rescate. Respecto a su segunda pregunta el «Chaos Strikes Back» acaba de ser publicado para Amiga. Finalmente, confieso mi sorpresa porque no te guste el «Bloodwych». Yo te recomendaría la serie «Bard's Tale», de la que soy un admirador empedernido, o más recientemente, el «Legend of Faerghail». Por supuesto, imposibles de comprar en nuestro país.

## HASTA PRONTO

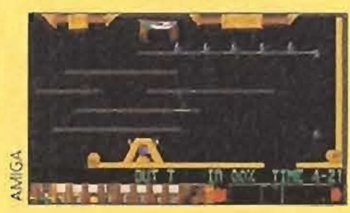
Muchas más cosas que contaros se quedan en el tintero, pero aquí acabo por este mes. Espero que, una vez más, hayáis devorado con avidez estas breves líneas y que os hayan servido para encontrar la solución a algunos problemas.

*Ferhergon*

■ Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **Micromanía** -Ctra de Irún Km 12,400- 28049 Madrid **«Maniacos del Calabozo»**.




## Esos bichitos encantadores







Si quedasteis deslumbrados con producciones del calibre de «Shadow of the Beast», «Obliterator», «The Killing Game Show» o «Blood Money», permanecer atentos porque Psygnosis está a punto de desembarcar en nuestro país con uno de los juegos más divertidos, originales y adictivos de todos los tiempos.

Estamos hablando de «Lemmings», su próximo lanzamiento para Atari St, Amiga, Pc, –se está estudiando también su posible adaptación a ocho bits–, un juego difícil de etiquetar en el que nuestra labor consiste en proteger a unos simpáticos bichitos especialistas en meterse en los más insospechados apuros.

Dividido en cientos de niveles, –repletos de obstáculos y trampas–, el juego pondrá a prueba nuestra capacidad para conseguir mantener vivos a los diminutos Lemmings, construyéndo puentes, evitando su caída por terraplanes, ayudándoles a escalar, escavando túneles y otras muchas acciones... pero cuidado, porque cualquier error por nuestra parte desembocará en un espeluznante «lemmingnicidio».

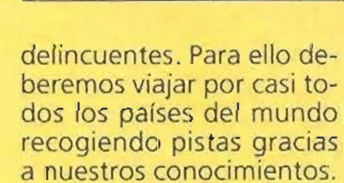
## Arcade a tope

U.S. Gold ha sido la encargada de realizar la conversión de uno de los arcades más adictivos y populares del momento. La historia de un guerrero ninja acompañado por un hermoso perro blanco ha pasado desde los salones de videojuegos hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

«Shadow Dancer» es el nombre de este nuevo programa que va a hacer las delicias de los enamorados de las emociones fuertes y los juegos de lucha. Muchos niveles, mucha adicción y muchos enemigos conforman un lanzamiento que, si todo es como la demo que hemos visto en la redacción, será uno de los bombazos del año. Además con el aliciente de que este "Bailarín de la Sombra" está siendo programado para todos los sistemas.

## La vuelta al mundo




Para los que no estéis muy duchos en geografía y para quienes queráis aprender jugando algo más Broderbund va a lanzar en nuestro país en castellano un programa que, aunque nunca se había llegado a editar en España, ya tiene algunos años.

Su nombre: «¿Dónde está Carmen Sandiego?». Nuestra objetivo, como agentes de la Interpol, será perseguir y, ocasionalmente, detener a la jefa de una peligrosa banda de delincuentes. Para ello deberemos viajar por casi todos los países del mundo recogiendo pistas gracias a nuestros conocimientos.

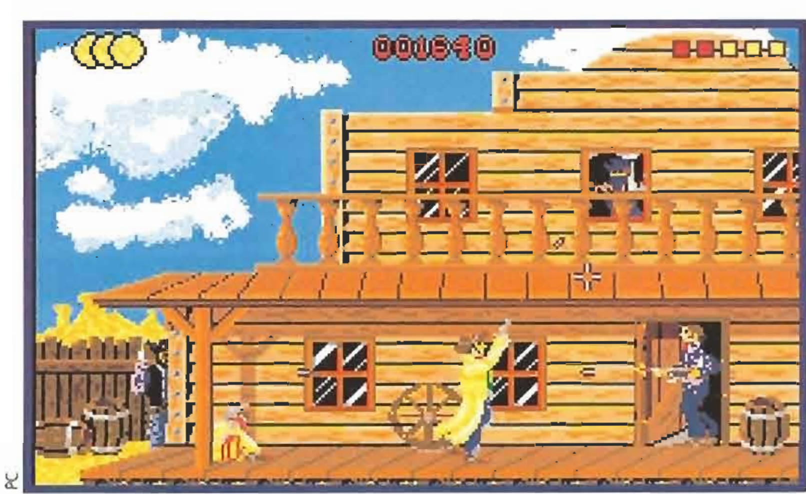
«Where in the world is Carmen Sandiego?» viene acompañado de un completo Atlas y además está siendo actualizado, a la vez que traducido, para evitar erratas debidas al paso del tiempo. Dentro de poco podréis perseguir a Carmen Sandiego los usuarios Pc, Atari, Amiga, Amstrad y C64.

PREVIEW

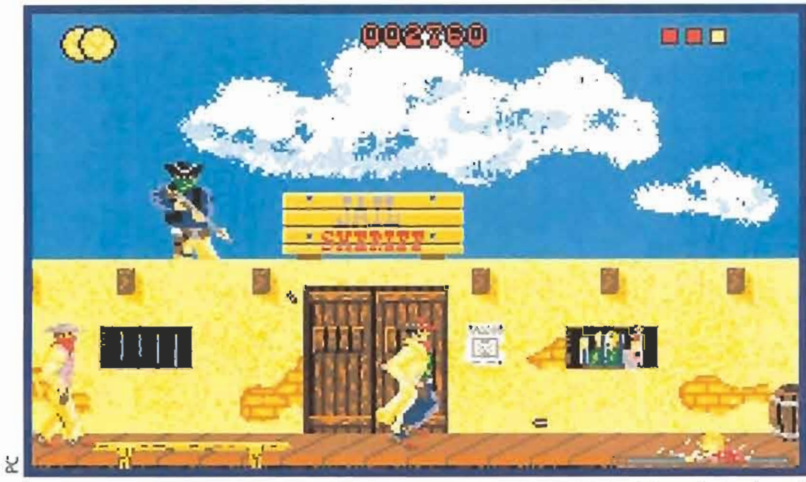
# DESPERADO 2

***Topo soft ha entrado en la fase de producción de la segunda parte de un juego que en su día causó sensación. Los programadores de la compañía española, en especial el incansable Rafael Gómez, al que debemos, entre otros, «Mad Mix», «Gremlins 2» y «Zona Cero», están dando un lavado de cara al conocido «Desperado». El arcade más divertido al Oeste del Pecos.***

**TOPO**
En preparación:
**SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC**




Pese a tratarse de una segunda parte, sus programadores han empleado en la primera fase una perspectiva lateral para diferenciarlo de la versión original.




«Desperado 2» constará de tres fases de puro arcade en las que lo principal será afinar la puntería para demostrar quien manda en la Ciudad del Diablo.

Al igual que su primera parte, «Desperado 2», que así se llamará el invento, nos va a trasladar al antiguo Oeste americano, en concreto a un pueblo del estado de Texas que necesita de los servicios de un revólver de alquiler. Nosotros y nuestros seis tiros vamos a ser los encargados de limpiar Devil Stone de forajidos.

En el juego, como es fácil suponer, saldrán a escena todos los personajes clásicos que el cine ha retratado en las películas de vaqueros, con objeto de intentar recrear en el ordenador el peculiar ambiente de esta importante época en la historia norteamericana. Así, aparte de los típicos pistoleros, tendremos que enfrentarnos, a lo largo de las tres fases en las que se desarrolla la acción, con predicadores, buscadores de oro, indios o chicas de Saloon con muy malas intenciones.

### Devil Stone, 300 habitantes y un enterrador

La primera fase va a tener una puesta en escensa radicalmente diferente a la de su popular predecesor, debido, sobre todo, a la perspectiva utilizada.

Mientras que el «Desperado» original seguía la línea del mítico «Commando», esta continuación nos dará una perspectiva lateral de las calles de Devil Stone. Los enemigos sugirán sin previo aviso de las casas apostadas a lo largo del mapeado. Podremos disparar casi en cualquier ángulo, pero no contra todo lo que se mueva, ya que también habrá personas inocentes a las que deberemos identificar, si no queremos perder una vida al eliminarlas por error.

Este primer nivel acabará con la llegada de nuestro héroe al lugar de cita de cualquier vaquero que se precie: el Saloon.

### Qué hace un tipo como tú en un sitio como éste

En este lugar, repleto de borrachines pendencieros, chicas y whisky tendrá lugar el segundo desafío que nos ha propuesto Topo: la inevitable pelea a sillazo limpio. A base de puños y habilidad habrá que derrotar a todos los matones que se nos pongan a tiro para conseguir ser respetados y que el barman nos sirva un vasito de whisky de garrafa, momento en el que entraremos de lleno en la tercera parte de este «Desperado 2».

Recostados sobre la barra, con un poco de agua de fuego en la mano, tendremos que demostrar, por si alguien aún lo duda, que somos los más rápidos del pueblo.

Ante nosotros, un espejo nos da una imagen reflejada de todos los que están en el garito. Allí veremos como algunos insensatos personajes sacarán su colt por sopresa e intentarán acribillarnos, pero no cuentan con nuestros reflejos y caerán muertos con una dosis de su propia medicina. En esta tercera fase está en la línea de «Prohibition» y «Operation Wolf».

### Hasta dentro de poco

Como habréis podido comprobar, «Desperado 2» promete ser un juego cuanto menos variado y entretenido. Rafael Gómez, que ya ha dado bastantes pruebas de su pericia informática, nunca nos ha defraudado, así que el ver su nombre en un proyecto siempre es una garantía de calidad y buen hacer.

De cualquier modo habrá que esperar todavía algún tiempo antes de poder imitar a Jesse James, Billy el Niño, Wild Bill Hickox y tantos otros legendarios personajes del Oeste.

*J.G.V.*

# Joysticks Quickjoy

### Supercharger

- Disparo automático
- 6 microinterruptores
- Dobles botones de disparo
- 8 direcciones de control
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC

### NI-5

- Todos los mandos en la palanca
- Autofuego regulable
- 6 microinterruptores de alta calidad
- 2 indicadores de fuego iluminados
- Base con 4 ventosas incorporadas
- Compatible con consola NINTENDO

### Topstar

- Empuñadura ergonómica
- Autodisparo
- Eje palanca en acero
- 6 microinterruptores de alta calidad
- Sistema amortiguador patentado
- Compatible con: C 64, Amiga, Amstrad CPC

### M5

- Microinterruptores con circuito digital integrado
- Dos botones de disparo
- Dos indicadores de disparo
- Todos los mandos en la empuñadura
- Sencilla regulación de los ejes X e Y
- PC XT/AT y compatibles

### Megaboard

- Cronómetro y cuenta atrás
- Empuñadura ergonómica
- Autodisparo
- Microinterruptores de alta calidad
- Botón de disparo sobredimensionado
- Compatible con C 64, Amiga, Amstrad CPC

### Jetfighter

- 6 microinterruptores de alta calidad
- Mandos incorporados en la empuñadura
- Autodisparo con control de velocidad
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC

### Superboard

- Calidad de competición
- Cronómetro digital
- Autodisparo con control de frecuencia
- 6 botones de disparo sobredimensionados
- 10 microinterruptores de alta calidad
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC

### Sg-Fighter

- Posibilidad de ralentizar el movimiento
- Eje de la palanca en nylon de gran resistencia
- 6 microinterruptores de alta calidad
- Autofuego
- Dos indicadores de fuego iluminados
- Palanca con empuñadura ergonómica
- Compatible con consola SEGA

### Junior

- Palanca ergonómica
- Dobles botones de disparo
- 4 ventosas estabilizadoras
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC

**Todos los modelos son compatibles con SPECTRUM (vía interfaz), excepto los modelos M5, NI-5 y SG Fighter**




Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64




## Un deporte de masas

# DISC

■ LORICIEL
■ Disponible: **ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD, PC**
■ V. Comentada: **PC**
■ T. gráficas: **CGA, EGA, VGA**

***Participa en el nuevo concepto de luchador del tercer milenio. Sólo tu rapidez y destreza en el manejo del disco te permitirán alzarte con la victoria que tu público está esperando.***

Probablemente todos, en alguna ocasión, nos hayamos dedicado a practicar el lanzamiento de "Freesbee", sin ser conscientes de que este sencillo jueguecito de playa, según afirman los programadores de Loriciel, evolucionará hasta convertirse en la fiebre que moverá multitudes en el año 3.000. El nuevo deporte se llamará Discaïdo, y en esencia consistirá en enfrentarnos a un adversario armados con un disco de acero y protegidos sólo con una ligera coraza. Veamos ahora lo que encontraremos en el futuro.

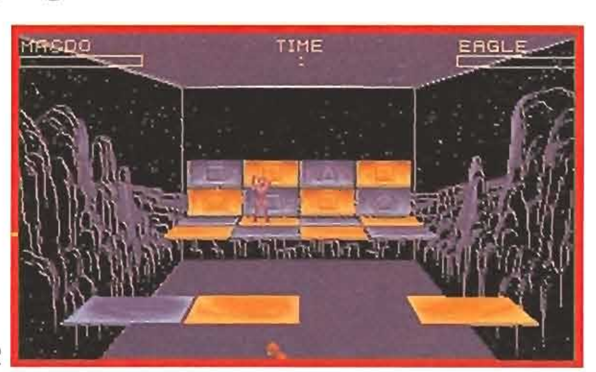
Una auténtica fiebre se ha apoderado de los ciudadanos potenciada por las excelentes transmisiones de cada evento, en tres dimensiones holográficas. Los practicantes tienen como único empeño ascender los distintos grados de maestría, para enfrentarse con atletas de más rango.

Comenzaremos con el grado de Novato, del que saltaremos tras algún combate ganado al de Aprendiz. A estos niveles la cosa transcurrirá sin problemas, ya que en nuestro interior late la horma de un campeón. La lucha contra Iniciados será un poco más cruenta, y llegados al nivel de Veteranos, se nos exigirá un altísimo nivel de competición.

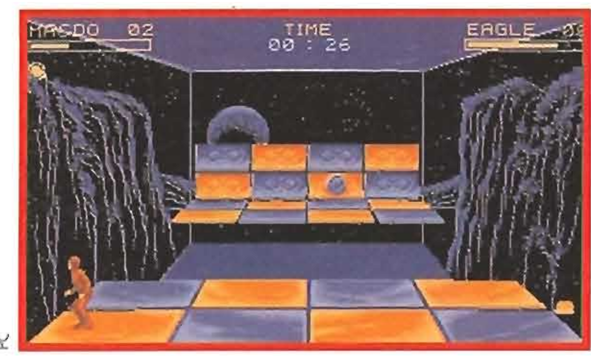
A partir de este punto alcanzaremos el grado de Maestro, sólo compartido por tres humanos. En el lado oscuro del combate, los cyborgs Furax y Zorg serán nuestros rivales, cuyo impresionante dominio de la situación les hace temibles contrincantes. El Maestro Shark, el Maestro Spock y el "Dios Viviente" son los tres elegidos para la gloria. Los dos primeros nos mostrarán nuevas técnicas de combate, pero sólo el encuentro con el Gran Maestro y la aceptación por éste de nuestro desafío, nos convertirá en Maestro del Discaïdo.



El Discaïdo enfrenta a dos jugadores situados frente a frente, pero separados por un peligroso abismo.



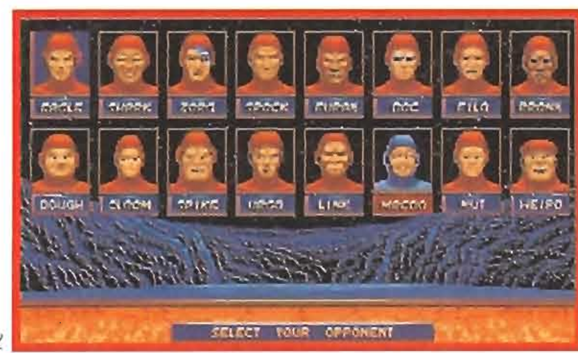
Nuestro protagonista está dotado de una sorprendente movilidad que le permite desplazarse a gran velocidad.



Si no somos capaces de coger el disco éste al golpearnos nos hará perder parte de la energía.



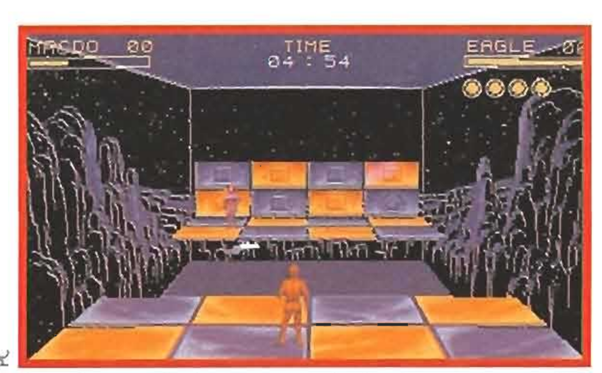
Para ir adquiriendo un mayor dominio de la situación es interesante dedicar algún tiempo a la opción de práctica.



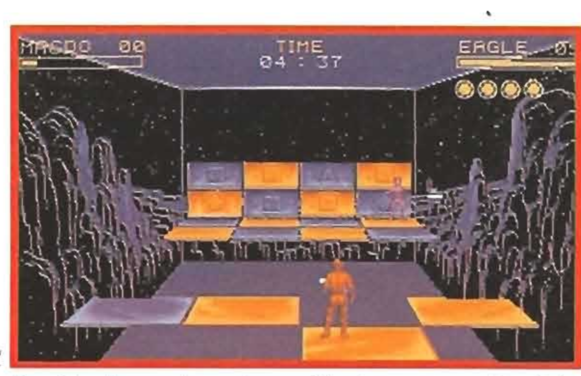
La dificultad va asociada directamente a la habilidad de nuestros contrincantes.



Resulta muy interesante devolver el disco apuntando hacia el abismo, para provocar la caída del adversario.



Los primeros niveles transcurrirán sin demasiados problemas, ya que es bastante fácil hacerse con los controles.



Una idea tremendamente sencilla da paso a un divertido juego que destaca sobre todo por su gran adicción.

### Las reglas del combate

Los combatientes se enfrentan en una fosa, separados entre sí por un enorme abismo. Cada terreno de juego se encuentra formado por ocho cuadrados horizontales, que son reflejo de otros tantos verticales. Estos últimos tienen una determinada resistencia a los golpes del disco de nuestro adversario, agotada la cual serán destruidos, desapareciendo la losa horizontal correspondiente, y reduciéndose el suelo firme que pisamos.

Hay varias formas de vencer a nuestro contrario:

–Precipitándole al abismo obligándolo a efectuar alguna maniobra brusca después de atacarle sin descanso.

–Absorbiendo toda su energía, pues cada golpe de nuestro disco sobre su cuerpo merma sus fuerzas, siempre que no consiga pararlo.

–Mediante las puntuaciones otorgadas por los árbitros si no hay un ganador absoluto.

Si conseguimos atrapar un disco del adversario, podremos utilizarlo como arma contra nuestro oponente.

Como es lógico, se nos permitirá efectuar todas las prácticas que consideremos necesarias hasta elevar nuestro nivel, e incluso efectuar algún desafío aislado a luchadores de nuestro rango, o con un grado de diferencia arriba o abajo.

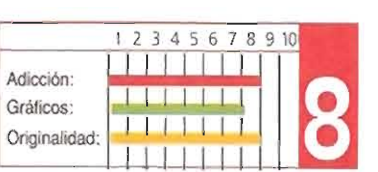
La competición propiamente dicha podrá efectuarse mediante torneos o campeonatos. En el primer caso, nuestros adversarios van rotando y es posible enfrentarse a un gran maestro y a continuación a un novicio en octavos de final.

El modo campeonato nos hará luchar con adversarios de rango progresivo mientras seamos capaces de ir venciéndoles aumentando de este modo progresivamente el interés de este peculiar enfrentamiento.

### Nuestra opinión

Siempre hemos dicho que los juegos más adictivos son aquellos de más sencillo manejo. En este caso, la sencillez de controles no tiene nada que ver con baja calidad, sino todo lo contrario. «Disc» es un juego de concepción más que original, que cuenta con una fluidez de movimientos digna de elogio, y con unos gráficos de una lograda perspectiva y un diseño muy agradable. Si eres amante de los arcades, aquí tienes uno que se sale de los moldes establecidos, sin perder por ello ni un ápice de interés.

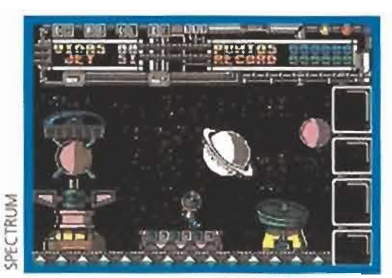
*D.G.M.*



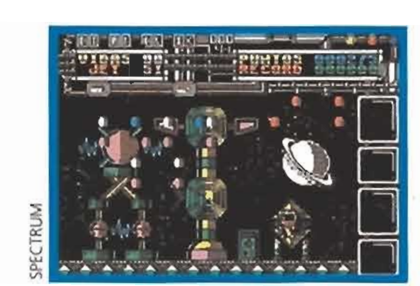



## *Ver las estrellas*

# STARBOWLS



Zigurat ha recuperado la idea de un antiguo juego creando una continuación que no aporta nada nuevo.

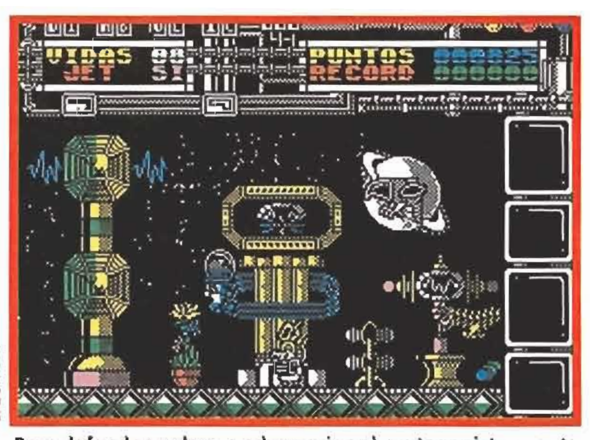


El juego tiene a su favor un desarrollo entretenido que justifica, en cierto modo, su escasa originalidad.

■ ZIGURAT
Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC**

Desde pequeñito habías deseado viajar a las colonias espaciales, pero te quedaste en simple técnico de una central nuclear. Cuando el reactor de esta fábrica de energía comenzó a fallar tú fuiste el único capaz de repararlo, una hazaña que quedó grabada para la posteridad con el nombre de «Nuclear Bowls».

Tus jefes, orgullosos de tu heroicidad decidieron pagarte unas vacaciones. ¿A dónde? A la base lunar más inhóspita de todas. Un lugar donde han vuelto a comenzar tus problemas. ¿Serás capaz de repetir tu antigua hazaña?



Para defenderse de sus adversarios el protagonista cuenta con un potente láser. A pesar de ello, el número de enemigos es tan alto, que resulta casi imposible eliminarlos.

«Star Bowls», continuación del citado «Nuclear Bowls» que fue publicado por Zigurat hace ya cuatro años, es un arcade de esos en los que hay que recoger objetos para poder avanzar en el juego.

Pantalla tras pantalla nuestro pequeño personaje se encontrará con un montón de enemigos diferentes dispuestos a hacerle picadillo. Para defenderse de ellos cuenta con un láser que convierte a los malos en partículas de energía,pero por desgracia no tendrá ningún descanso ya que aunque consiga eliminarlos a todos, continuarán apareciendo sin cesar.

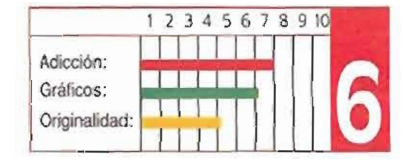
Nuestra principal misión y dificultad será encontrar todos los elementos dispersos por el decorado, –algunos ocultos, otros a simple vista– para evitar la catástrofe que implicaría la destrucción de la base espacial.

Si «Nuclear Bowls» en su día fue un gran programa, hoy por hoy se encuentra totalmente superado y parece que los autores de esta segunda parte no parecen haberse dado cuenta de ello.

No es que el programa esté mal realizado, al contrario, tiene buen scroll, un magnífico uso del color e incluso resulta adictivo. Sin embargo no deja de ser lo de siempre con el agravante de que ya tuvo su momento hace unos años.

De cualquier forma, «Star Bowls» se deja jugar con facilidad y esto es lo único que salva al juego de su tremenda falta de originalidad. Un programa del montón pero que tiene la ventaja de ser entretenido. Lo ideal hubiera sido que además de su correcta realización técnica hubiera tenido alguna nuevas idea y no se hubiera limitado a la repetición de viejos esquemas. La próxima vez será.

*J.G.V.*




## *Gora Opera*

# JAI ALAI

***Cuatro son ya con ésta las entregas con las que el sello Opera Sports ha llegado hasta nuestras pantallas. Pero si las tres primeras, «Mundial de fútbol»,«Angel Nieto» y «Golden Basket», trataban deportes que nacieron más allá de nuestras fronteras, «Jai Alai», su nueva producción, recrea una competición típicamente española: la pelota vasca.***




Para lanzar la pelota debemos ajustar, con las teclas de movimiento y el disparo, la dirección, altura y fuerza de la bola para dirigirla al lugar adecuado.

■ OPERA
■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, ATARI ST, AMIGA, PC, PCW**
■ V.Comentada: **PC**
■ T.Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**

Como algunos ya sabréis, la pelota vasca no sólo cuenta con multitud de adeptos en nuestro país, sino que también en Estados Unidos es muy popular. Los partidos se disputan entre dos equipos formados por dos jugadores cada uno, con un sistema de puntuación muy parecido al del ping-pong, es decir, sólo nos anotaremos puntos cuando estemos en posesión del servicio, en caso contrario, nuestros aciertos valdrán para recuperar el saque.

### Opciones para todos

Lo primero que destaca en este original simulador deportivo es lo completos que resultan sus menús de opciones. Comenzando por el cambio de color de la vestimenta y continuando por la posibilidad de elegir el frontón en que deseamos jugar, podemos también alterar la dificultad del juego, la velocidad del programa, el tipo de juego, el árbitro que dirigirá la contienda, la duración del partido (en función del número de tantos a realizar), y por último si vamos a tomar parte en un único partido o nos lanzamos a competir en un torneo internacional.




El juego cuenta con una super-adictiva opción de partido simultáneo para dos jugadores.



Es posible cambiar la velocidad. Esto resulta muy útil en la versión Pc, ya que permite adecuarlo al equipo.

### Fácil y divertido

Los chicos de Opera no han descuidado ningún detalle en el programa, y por ello han elaborado un sistema de manejo rápido, cómodo y sencillo que nos permite realizar una inacabable gama de posibles tiros cada vez que recogemos la pelota con nuestra cesta. Existen dos modalidades de juego, normal y especial. En ésta última aparecerán cápsulas que darán ventajas al jugador. Sus efectos son bastante variados: unas actuan como imán y atraen la bola hacia nuestra cesta, otras la hacen invisible, aumentan la fuerza de tiro o cambian el turno.

Probablemente lo mejor que se puede decir acerca de «Jai Alai» es que posee un desarrollo rápido y sencillo, –fácil de aprender pero difícil de dominar con perfección–, y puede presumir de alcanzar un nivel de adicción impresionante. La propia sencillez del juego hace que a nivel gráfico no de lugar a grandes alardes, aunque en la versión para tarjetas VGA el colorido está francamente bien tratado (eso sí, si vuestro microprocesador no es muy rápido el juego se ralentizará notablemente).

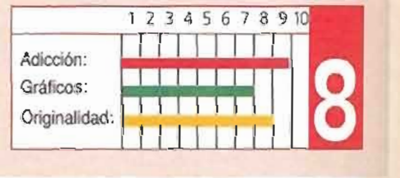
Un nuevo acierto de Opera a quienes no podemos sino desear que, en caso de que no sean capaces de mejorar esta línea, por lo menos la mantegan...sería más que suficiente.

*J.E.B.*

### CONSEJOS y TRUCOS

■ *Cuando tu delantero recoja una pelota muy cerca de la pared del frontón es un buen momento para realizar una dejada.*

■ *Si la bola de tu contrario va demasiado fuerte déjala pasar, espera a que rebote contra la pared posterior, y ahora sí, recógela con tu cesta tranquilamente.*



## Del otro lado de la batalla

# STORMOVIK


Nuestro objetivo a lo largo de las diferentes misiones de progresiva dificultad es desmantelar un grupo terrorista.



Pese a la posibilidad de pilotar un avión ruso, el número de simuladores existentes lo hace pasar desapercibido.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **ATARI ST, PC, AMIGA**
- V.Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, MCGA, VGA**

Unidos al equipo de asalto aéreo de la Fuerza de Choque de la Guardia Roja, controlamos un poderoso caza cargado con cinco toneladas de munición, a las órdenes del Soviet Supremo.

«Stormovik» viene a llenar el hueco existente dentro de los simuladores, introduciéndonos en uno de los aviones de ataque con mayor experiencia en batalla del mundo. Pasemos a centrarnos ahora en el objetivo.

Tal y como ocurre en la realidad, grupos terroristas alimentan la tensión internacional, favoreciendo los intereses de la industria armamentística. Nos enfrentamos a hombres bien preparados y organizados que pueden estar infiltrados en nuestro propio país. Los servicios de espionaje han efectuado su trabajo con la eficacia acostumbrada, y los primeros datos apuntan que entre los implicados hay hombres de la CIA, algunos de la Policía Secreta Búlgara e incluso de la KGB.

Volaremos hacia Alemania, donde nuestra misión será controlar las operaciones terroristas, e impedir que la conspiración internacional siga adelante impulsada por el afán de lucro.

El conflicto está situado en los años 1991, 1992 y 1993. La primera opción será situarnos en uno de estos años, y dentro de él elegir entre las diez misiones. Los siguientes pasos serán estudiar a fondo el informe correspondiente, apoyándonos en el mapa donde se señala cada punto estratégico, y dirigirnos por fin al hangar donde se encuentra nuestro avión. Lo encontraremos preparado para volar y equipado con el armamento estándar, pero se nos permitirá modificarlo si consideramos que la misión lo exige. Algunas armas son sólo adecuadas para operaciones de extrema dificultad, que sólo nos serán encomendadas cuando contemos con mayor graduación.

Al término de cualquier salida, se procederá a analizar los resultados obtenidos, y si hemos tenido éxito, no sólo podremos disfrutar ante los compañeros, sino optar a algún ascenso o condecoración. Si fallamos, nos espera una vida de servicios de Cuartel nada recomendable.

Aceptar un ascenso por una salida en la que la suerte nos ha acompañado de forma exagerada, sólo será complicarnos la vida, pues los trabajos que se nos encarguen serán cada vez más difíciles. Por ello, en ocasiones será bueno dejar pasar la oportunidad y esperar a contar con más experiencia.

Nuestro aparato ha sido concebido para ataques aire-tierra y será éste el campo de batalla más adecuado. En combate, deberemos volar a alturas que rondarán los cincuenta metros, con el consiguiente peligro de accidente. Pero será la mejor manera de evitar los radares y a otros cazas que vuelen a mayor altura. Aunque los cazas enemigos son mucho más veloces que el nuestro, sólo pueden atacar en picado, y su capacidad de maniobra es más limitada. Valiéndonos de ello, podremos esquivarles, y hasta derribar alguno.

El armamento con el que contamos es el siguiente:

– Cañón de balas perforadoras de 30mm útil contra objetivos en tierra y en el combate aéreo al más viejo estilo.

– Misiles aire-aire capaces de seguir al objetivo en movimiento y derribarlo.

– Misiles guiados anti-tanque con cabeza perforadora, complementados con un mecanismo láser que indica la trayectoria hasta el objetivo.

– Bombas incendiarias contra objetivos terrestres.

– Bombas retardadas de caída vertical, lo que facilita hacer blanco con ellas.

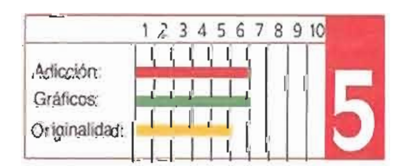
– Cohetes no guiados para disparo en ráfagas de gran poder destructivo.

Estas armas se complementan con sistemas electrónicos de confusión de misiles enemigos con mecanismos de radar o infrarrojos.

Como en todos los simuladores, deberemos escoger las misiones en orden creciente de dificultad, pues de lo contrario, nuestros vuelos serán bastante cortos. Maniobras como aterrizajes y despegues sólo serán dominadas con la práctica, y conseguir terminar misiones con éxito nos costará algún que otro vuelo preliminar.

Pese a que el programa está bastante concebido y a que los gráficos son buenos, en nuestra modesta opinión, el tema está ya un poco manido. El nuevo aliciente de pilotar una nave de la otra parte del telón de acero, se ve pronto enturbiado por el excesivo número de simuladores que encontramos en el mercado y las pocas diferencias existentes entre ellos. Un programa correcto, pero que no aporta casi nada nuevo.

*D.G.M.*




# RECOMENDADOS

## 8 BITS

1. **TURRICAN 2** — RAINBOW ARTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **NAVY SEALS** — OCEAN *(Spectrum, Cart. Amstrad, Cart. Commodore)*
3. **MEGAPHOENIX** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
4. **EXTREME** — DIGITAL INTEGRATION *(Spectrum, Amstrad, Commodore,*
5. **JAI ALAI** — OPERA SPORTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
6. **ZONA 0** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **CHIPS CHALLENGE** — U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **DESAFIO TOTAL** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **THE HUNT FOR THE RED OCTOBER** — GRANDSLAM *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **SUPER MONACO G.P.** — U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

## 16 BITS

1. **TURRICAN 2** — RAINBOW ARTS *(Atari St, Amiga, PC)*
2. **MEGAPHOENIX** — DINAMIC *(Atari ST, Amiga, PC)*
3. **NAVY SEALS** — OCEAN *(Atari ST, Amiga)*
4. **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** — LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **SUPER MONACO G.P.** — U.S. GOLD *(Atari ST, Amiga)*
6. **PRINCE OF PERSIA** — BRODERBUND *(Atari ST, Amiga, PC)*
7. **PRO TENNIS TOUR II** — UBI SOFT *(Atari St, Amiga)*
8. **JAI ALAI** — OPERA *(PC)*
9. **QUADREL** — LORICIEL *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **WRATH OF THE DEMON** — READY SOFT *(Atari ST, Amiga, PC)*

**Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.**


GAME
El más fantástico
EL SISTEMA INCLUYE:
• CARTUCHO "TETRIS"
• AURICULARES PARA SONIDO ESTEREO DIGITAL
• CABLE "GAME LINK ™" PARA JUEGO SIMULTANEO DE VARIOS JUGADORES
• 4 PILAS AA
EN LA PLAYA
GAME BOY ™
SISTEMA COMPACTO DE VIDEOJUEGO
+ Game Boy — ¡El sistema de videojuegos portátil de alta tecnología!
+ Completamente autosuficiente, Game Boy presenta los controles Nintendo patentados — joystick de bloque de control, botones A, B y Start, más control de contraste de pantalla y de volumen.
+ Potente CPU y micro-procesadores que permiten complejos gráficos con scroll, cientos de imágenes, y un desarrollo excitante.
+ Cartucho TETRIS, auriculares estéreo y pilas incluidos.
+ También incluye cable "Game Link™" para competiciones simultáneas de varios jugadores.
+ Cartuchos intercambiables.
+ Esta es la nueva generación de videojuegos ¡ESTO ES GAME BOY!
SE MUESTRA EN TAMAÑO REAL.
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
SUPER MARIO LAND
SOLAR STRIKER
TENNIS
QIX
GAME BOY
¡El sistema Game Boy presenta una completa videoteca



BOY™
Nintendo
Videojuego portatil
EL CAMPING
EN LA CIUDAD
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
Acción con más de un jugador
Muchos títulos Game Boy ofrecen la posibilidad de usar el cable "Game Link ™" — para competiciones frente a frente en el mismo juego. El cable de conexión permite una competición con varios jugadores.
Adaptador Recargable
¡Conecta el Adaptador AC para una continua diversión! Cuando esté cargado completamente, el Pack de Pilas Recargables proporciona 10 horas de energía para acción continua.
Nintendo GAME BOY
GAME BOY
ALLEYWAY
DR. MARIO
de cartuchos Nintendo!
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO. 28008 MADRID - ESPAÑA
TELFS : 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74 . Fax : 248 24 63




## ¡Vaya merienda de negros!

# RORKE'S DRIFT




El elevado número de acciones que debemos realizar con nuestro ejército complica en exceso el objetivo.




Las posibilidades de victoria son mínimas, ya que cada soldado debe enfrentarse a unos cuarenta zulúes.

■ **IMPRESSIONS**
■ Disponible: **AMIGA, ATARI**
■ V. Comentada: **ATARI ST**

Pero, ¿a quién se le ocurre hacer un juego en el que no se pueda ganar? Si cae en vuestras manos la última creación de Impressions os daréis cuenta de que tenéis muy cerca la respuesta.

«Rorke's Drift» es un programa de estrategia basado en una famosa batalla, famosa para los ingleses, claro está, en la que las tropas británicas fueron masacradas en Africa por el pueblo zulú. 137 soldados de su graciosa majestad se enfrentaron contra 4000 guerreros africanos y, por supuesto, fueron barridos no sin antes comportarse con heroísmo. O al menos eso dice la historia.

Aprovechando un cierto aspecto masoquista que deben tener los programadores de este juego oculto en algún lugar, esta curiosa gesta ha sido recreada ahora en el ordenador y nuestra misión consiste en manejar a los 137 soldados contra todo el ejército enemigo en una misión suicida y sin ninguna posibilidad de victoria, de lo que ya se nos advierte en el manual de instrucciones, –por otra parte bastante incomprensible–. Una misión que nos va a llevar, sin remedio, hagamos lo que hagamos, al total aniquilamiento de nuestras tropas.

Por contaros algo de este extraño juego os diremos que se divide en dos partes. Durante la primera, que dura una hora de reloj, –aunque podemos acortarla si ese es nuestro deseo–, colocaremos estratégicamente a todos y cada uno de nuestros soldados en los lugares en los que puedan defenderse mejor del ataque. ¡Imaginaros lo que significa manejar 137 personajes! En la segunda vemos como el ejército zulú se ensaña con nuestras tropas y, como, poco a poco, van cayendo nuestros hombres. Divertido, ¿verdad?

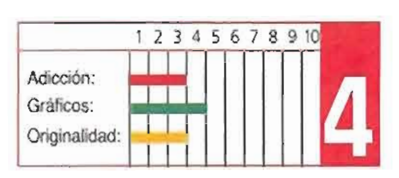
Poco más se puede decir de «Rorke's Drift» que, por cierto, es el nombre donde tuvo lugar realmente la histórica batalla.

El juego comienza a las 16:30 del 22 de Enero de 1879, los zulúes comienzan su ataque una hora después y, si lo hacemos muy bien, los pocos supervivientes de nuestro ejército serán testigos de la retirada del enemigo a las 7 de la mañana del día 23. Todo esto si conseguimos tener algún superviviente; tarea realmente complicada calculando que hay casi 40 zulúes por soldado inglés.

Si a todo este sin sentido le añadimos que el programa es lento como hemos visto pocos, que se maneja con ratón, –más bien, podríamos decir que no se puede manejar con ratón, porque éste se convierte en ingobernable en los momentos más cruciales de la batalla–, que el scroll es brusco y que la innumerable cantidad de opciones, –disparar las armas, cargarlas, agacharse, correr, atacar, andar, curar a los heridos, repartir municiones...–, posibles para cada soldado, nos llevan a un desfilar de menús incomprensibles, llegaremos a la conclusión que «Rorke's Drift» es una "merienda de negros".

En nuestra modesta opinión hay cosas que todavía no pueden hacerse con un ordenador y manejar a 137 personajes con una velocidad aceptable y la necesaria sencillez de manejo, parece, hoy por hoy, algo imposible. Los señores de Impressions lo acaban de demostrar.

*J.G.V*




## La guerra interminable

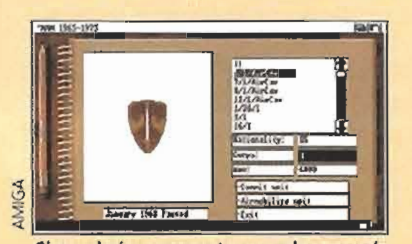
# NAM

***Cada país tiene una espina clavada, en España es la Guerra Civil de 1936 y en Estados Unidos la de Vietnam. Mientras que la nuestra sólo parece importarnos a nosotros, la norteamericana, debido quizás a la importancia económica del gigante yanki, ha sido recreada en infinidad de películas, libros y series de televisión.***

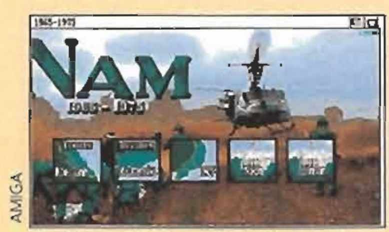
■ **DOMARK**
■ Disponible: **ATARI , AMIGA, PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**




En el juego nos situaremos en la posición del Presidente de los Estados Unidos, durante los complicados años en los que tiene lugar la Guerra de Vietnam.




Si en algún momento no sabemos cómo resolver una situación concreta podemos pedir ayuda al ordenador.




A diferencia con otros juegos de estrategia el tema gráfico ha sido muy cuidado, mejorando la ambientación.

Domark, abandonando un poco su línea de producción habitual, ha realizado un complejo programa de estrategia sobre esa guerra que perdieron los americanos y que ahora váis a poder ganar vosotros sentados desde el sillón de vuestra casa.

Solamente cabe calificar de impresionante el trabajo de documentación y el volumen de información que ha sido condensado en los dos discos que forman el juego. Como quizás no debiéramos, debido a su planteamiento, llamarlo simplemente juego, vamos a inventar una nueva clasificación que a «Nam» le va a venir como anillo al dedo: Simulación de Estrategia.

No hay ninguna escena arcade en el programa, solamente la posibilidad de tomar todas las decisiones necesarias para mandar tropas o retirarlas del área de conflicto, además de todas las demás cuestiones como mantener los suministros, establecer las misiones de ataque y el resto de obligaciones de un buen general en plena campaña.




Para dominarlo es muy interesante leerse con detenimiento el completo manual que acompaña al juego.

El juego se desarrolla durante diez años, 1965 a 1975. Al principio podremos convertirnos en el Presidente electo de la nación más poderosa del mundo y decidir la forma más segura de enviar a nuestros soldados sin que nuestra popularidad decaiga, para al cabo de un tiempo dirigir las tropas en el frente contra los norvietnamitas.

### Realismo garantizado

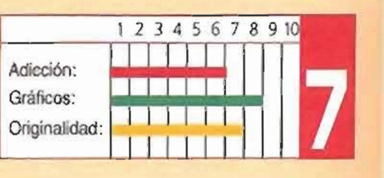
En «Nam» influyen todo tipo de variables y ha sido programado con un especial cuidado que le convierte en casi real. Al contrario que en otros juegos de estrategia, en éste se ha tratado la parte visual de forma importante y tanto gráficos como sonido cumplen su cometido a la perfección y superan con creces a la mayor parte de los otros programas de estrategia del mercado.

Asimismo es destacable la claridad del manual, algo muy importante y que muchas veces se olvida, que nos permitirá dominar el programa tras su lectura y que además incluye unas breves reseñas históricas para ambientarnos. Desde sus páginas se nos advierte que la resolución del conflicto fue consecuencia de una serie de decisiones equivocadas y que si durante la partida escogemos las adecuadas, –que muchas veces no tienen nada que ver con las que fueron tomadas en la realidad–, podremos incluso evitar la invasión de Vietnam del Sur por las tropas del Vietcong, cambiando la historia.

Esta no será una tarea fácil y aunque el ordenador nos asesorará si se lo pedimos, muchas veces sus consejos dependerán de las circunstancias históricas y por lo tanto, errará en algunas consideraciones. Estas últimas líneas os pueden dar una idea de a qué grado de realismo se ha intentado llegar en «Nam».

Domark ha conseguido un correctísimo programa que hará las delicias de los aficionados a la estrategia y que sólo tiene el defecto de ser tan complejo que muchas veces se nos escaparán de las manos las decisiones correctas. Pero es que ser Presidente en una época tan complicada no debió ser nada fácil...

*J.G.V.*



## *Una lección de historia*

# CARTHAGE

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

En el año 814 a. de C. se fundó la mítica ciudad de Cartago con una situación estratégica perfecta. Los fenicios, los grandes comerciantes de la antigüedad, encontraron tras sus muros refugio y un lugar perfecto para formar uno de sus mayores centros de operaciones.

Cartago creció y creció, tanto que su esplendor y riqueza se convirtió en un obstáculo para el Imperio Romano. Así en el 264 a. de C. comenzó la primera de las tres guerras Púnicas, que enfrentaron a cartagineses con las preparadas legiones de los césares. Ciento veinte años después las tropas de la península itálica entraban a saco en la ciudad y ésta perdía su enorme influencia. Aunque todavía duraría cerca de siete siglos hasta ser destruida por los árabes, las cosas nunca serían lo mismo.

Es en este momento, casi dos siglos antes del nacimiento de Jesús, cuando un general cartaginense, Diógenes, recibió la visita de la diosa Tanit. Esta le otorgó el poder de manejar, como si fuera en un tablero, los ejércitos de la ciudad frente al invasor. Nuestra misión en el juego es tomar la personalidad de Diógenes y controlar nuestras fuerzas en la guerra que se avecina.

Seguro que todos ya os habréis dado cuenta de que este reciente lanzamiento de Psygnosis va a tener mucho más de estrategia que de arcade.

No es necesario ser un perfecto conocedor del arte de la guerra para llegar a comprender el funcionamiento del juego, aunque si haber manejado antes otro programa de este tipo para llegar a dominarle, así que cualquiera de vosotros, con algo de experiencia, puede hacer un buen papel en la defensa de la ciudad, aunque, por supuesto, sin esperar derrotar en la primeras de cambio, al ejército romano.



Psygnosis se aparta del género que más domina, con ésta, su primera incursión en el mundo de la estrategia.



«Carthage» incorpora algunas escenas arcade que aumentan las posibilidades del programa.

Los mapas que aparecen en «Carthage» han sido realizados siguiendo las últimas técnicas de generación gráfica y gracias a ellas podremos incluso aumentar nuestra capacidad de visión hasta obervar nuestros ejércitos en sus campamentos. También podremos rotar la zona y, cómo no, colocar a nuestros hombres en los lugares que pensemos pueden defender mejor sus posiciones. Entre las distintas bases nos moveremos sobre un carro de guerra en una de las mejores escenas arcade, visualmente hablando, de los últimos tiempos.

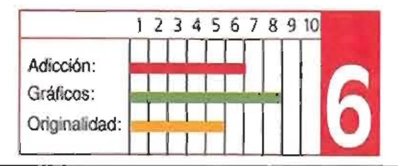
Observaremos en tres dimensiones nuestro camino, pasaremos bajo los árboles, esquivaremos las rocas de la ruta y pelearemos contra otros carros, momento en el que cambiará la perspectiva y pasaremos a ver nuestro vehículo desde el aire.

Hay que descubrirse ante los programadores de «Carthage», porque han conseguido una extraordinaria ambientación. Música y gráficos se unen para darnos una realista visión del mundo antiguo.

«Carthage» es un gran programa, gráficamente hablando, pero que a nivel de jugabilidad deja bastante que desear. Su principal defecto es que es demasiado lento, excepto en los momentos arcade, y claro, los ejércitos enemigos no se detienen mientras el programa crea o rota los mapas y pone en pantalla los menús de opciones. Tampoco es demasiado completo, lo suficiente como para cumplir con los aficionados a los juegos de estrategia.

Complicado en su manejo pero impresionante en otros aspectos, «Carthage» es una mezcla extraña en la que se debería haber cuidado algo más la jugabilidad. Un claro ejemplo de los juegos actuales en los que se aprovecha el hardware y pero falla el software. De todos modos un programa interesante para los aficionados a la estrategia.

*J.G.V.*



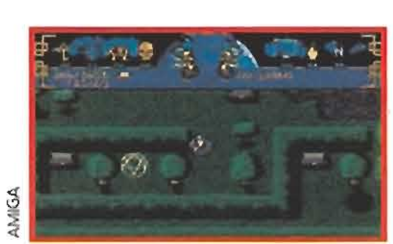



## Magia blanca

# WARLOCK THE AVENGER


AMIGA

«Warlock, The Avenger» es la conversión para dieciséis bits de «Druid, un clásico dentro de los arcades.


AMIGA

El juego incorpora nuevas fases, a las que une la mejor calidad gráfica y sonora del Amiga.

- **MILLENNIUM**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, COMMODORE**
- V. Comentada: **AMIGA**

Acamantor, un nombre terrible para un ser monstruoso. Fruto de la unión incestuosa y maldita entre Satán, Príncipe de las Tinieblas, y Szasan, su hermana. Un nombre que los hombres de las tierra de Belorn conocen muy bien porque fue quien destruyó a su buen rey Saran. Ahora el espíritu del antiguo monarca vaga por las antaño prósperas y fértiles llanuras de su país natal, incapaz de defender a sus súbditos del acoso de los secuaces del mal.

Sin embargo, Saran, no está solo en el Limbo. Un antiguo y poderoso mago está cerca de él y conoce la tortura a la que es sometido su corazón.

Warlock, el Vengador, es el nombre del hechicero que en vida llegó a dominar todos los secretos de la magia y que ahora se ha apiadado del Rey y ha decidido ayudarle. Con un poderoso conjuro que sólo él conoce, su cuerpo vuelve a hacerse visible y, vestido con su túnica, comienza el camino hacia Belorn donde intentará destruir a Acamantor. Una derrota supondrá su total aniquilación... pero Warlock no tiene miedo.

En el juego, nuestra misión es controlar al mago hasta conseguir destruir al usurpador. «Warlock, The Avenger» es una nueva versión para dieciséis bits de un programa clásico: «Druid». Con un desarrollo y manejo idénticos al del arcade original, esta revisión incorpora únicamente como novedad ocho nuevos niveles bautizados con el nombre de «The Darker Depths», algo así como «Las profundidades más oscuras».

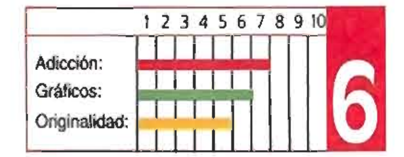
El resto del juego tiene incluso el mismo mapeado que el «Druid» original, eso sí, con el aliciente de mejor sonido, algo más de color, y, cómo no, la ventaja que implica el uso de la unidad de disco.

«Warlock, The Avenger» es un arcade laberíntico en el que deberemos encontrar la salida de cada uno de los niveles para pasar al siguiente, algo similar a lo que hacíamos en «Gauntlet». Tenemos una serie de embrujos, cada uno efectivo contra un determinado tipo de monstruo y los renovaremos abriendo unos cofres que hay repartidos por todo el mapeado.

Como veis, un programa sin demasiadas complicaciones, cuyo mayor defecto es su gran dificultad. Un detalle para que os hagáis una idea es que en el juego los enemigos se lanzan de cabeza hacia nosotros sin darnos un respiro, y aunque consigamos eliminar a los que tengamos cerca, descuidar, porque aparecerán nuevos monstruos saliendo de la nada junto a nuestro personaje, sin permitirnos la más mínima distracción.

Millennium ha realizado un juego que aunque no sea original resulta bastante divertido. Lástima el elevadísimo nivel de dificultad que le resta adicción al programa, aunque sabemos que eso para muchos de vosotros será un aliciente más y no un hándicap. «Warlock, The Avenger» es el arcade ideal para que los expertos jugones pongáis a prueba vuestras extraordinarias habilidades. ¡Adelante, a cargarse a Acamantor!

*J.G.V.*




## Peligrosamente adictivo

# PICK'N PILE

***De un tiempo a esta parte parece que todas las compañías se han puesto de acuerdo para lanzar una serie de juegos que, en vez de llevarnos a mundos extraños donde hay que masacrar todo tipo de seres, nos dejan con los pies sobre la tierra y nos proponen un montón de puzzles lógicos para que nos rompamos la cabeza con ellos. Ubi soft no iba a ser menos y nos trae un programa super adictivo y muy divertido. Sigue leyendo y verás lo que es bueno.***


AMIGA

Aunque la idea que da vida al juego es muy sencilla llegar hasta el último nivel exigirá que le dediquemos muchas horas.

AMIGA

Algunos objetos surgirán en pantalla complicándonos las cosas, mientras que otros serán de gran ayuda.


AMIGA

Cuando hagamos coincidir dos o más bolas del mismo color en la línea vertical éstas desaparecerán.

- **UBI SOFT**
- Disponible: **AMSTRAD, SPECTRUM, C64, PC, ATARI ST y AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Primero fue «Puzznic», luego «Plotting»... y ahora «Pick'n pile». Un arcade, –¿por qué no llamarle así?–, que continúa la saga de juegos originales que, de vez en cuando, nos enganchan a nuestro ordenador durante unas semanas, hasta el siguiente lanzamiento, y vuelta a empezar. De todos modos este programita francés seguro que va a traer cola, porque está tan bien hecho y es tan entretenido que supera en mucho a otros de temática similar.

### Reflejos e inteligencia

En «Pick'n pile» no sólo vas a tener que usar esas células llamadas neuronas que pueblan tu cerebro, sino que además vas a tener que demostrar que eres el forastero más rápido del oeste con el ratón en la mano.

La cosa consiste en hacer montones con una serie de piezas redondas que caen desde la parte superior de la pantalla. Cada una de ellas tiene un color determinado y colocando unas encima de las otras, si su color coincide, conseguiremos que desaparezcan, momento en el cual habremos superado una fase y pasaremos a la siguiente, por supuesto bastante más difícil que la anterior.

La forma de moverlas es tan sencilla como marcar la pieza que queramos desplazar con el cursor que hay en la pantalla y luego volver a señalar la zona donde queremos colocarla.

No hay reglas, a grandes rasgos, que nos limiten la posibilidad de libre movimiento por el monitor, únicamente hay ciertos objetos que nos impiden el contacto entre bolas del mismo color y que también habrá que quitar de en medio. Todo ello en un tiempo límite que enseguida se nos parecerá insuficiente.

### Parecía sencillo, pero...

Habrá mucho listo que cuando cargue el juego por primera vez y vea que pasa de inmediato los dos primeros niveles piense: "esto es muy fácil". ¡Qué os lo habéis creído! Mientras que hasta la fase diez o quince el programa no presenta demasiadas complicaciones, a partir de ahí se os acumularán los problemas. Parecerá que nunca dejan de caer bolas, harán su aparición una serie de objetos, –como bombas, cometiempos o

### CONSEJOS y TRUCOS

- *Ocúpate antes de nada de eliminar las calaveras y colocar las bombas para que no tengas problemas, luego ya puedes comenzar a amontonar las bolas.*
- *Fíjate que cuando vayas a hacer tu selección no vaya a moverse la pieza porque si rueda hacia algún lado automáticamente perderás su control.*
- *Es mejor eliminar las fichas de tres en tres o de cuatro en cuatro, no empieces a limpiar la pantalla en parejas, porque aunque te parezca más rápido no lo es en realidad.*

La adicción crece a medida que llegamos a los niveles superiores, gracias a la equilibrada dificultad.



Nuestro objetivo es conseguir eliminar todas las piezas que caen desde la parte superior de la pantalla.

llamas–, el reloj irá más deprisa y, bueno, ¿qué os vamos a contar que no os podáis imaginar?

«Pick'n pile» es uno de los programas más adictivos que hemos tenido la oportunidad de ver en los últimos tiempos. Será verdaderamente difícil que os separéis de la pantalla del monitor una vez hayáis empezado a dominar el juego.

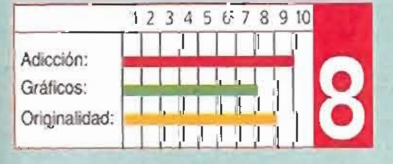
Nivel tras nivel el grado de dificultad aumenta ligeramente, lo suficiente para "picarnos" y hacer que digamos eso de: "la última, ésta es la última que juego". Evidentemente, para qué engañarnos, no será la última sino una más, os lo aseguramos por propia experiencia.

### Nuestra opinión

En el aspecto técnico, el juego es irreprochable: buen movimiento, buena respuesta a nuestras órdenes, buena música y corto tiempo de acceso a disco entre una y otra fase.

Por lo demás, sólo comentaros un detalle: hemos tenido que esconder el programa en el último cajón de la redacción porque si no este mes no habría salido la revista, ¡así nos tiene de enganchados este «Pick'n pile»! Sin comer, sin dormir,... ¿qué hemos hecho nosotros para merecer semejante castigo? Por favor, deberían estar prohibidos los arcades así,... una más, lo prometo, sólo una partida más y apago el ordenador, de verdad...

*J.G.V.*




## *Disparar sin preguntar*

# BATTLESTORM

- **TITUS**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

Aunque en principio a los usuarios lo que más nos apetece encontrar cuando nos hallamos ante un nuevo título es algo original y que sea capaz de sorprendernos, en ciertas ocasiones tampoco le hacemos ascos a una nueva entrega de un género que desde siempre ha causado estragos entre todos los videoadictos, los clásicos masacra-marcianos.

Conscientes de ello, Titus vuelve a nuestros ordenadores con una producción englobable al cien por cien en este género, «Battlestorm». Un juego en el que, no hace falta decirlo, la compañía francesa se ha olvidado por completo de tratar de inventar algo nuevo, centrándose en realizar un juego adictivo y espectacular al máximo.

El argumento nos traslada al año 6997, donde nuestro protagonista, tras 22 años de exploración intergaláctica regresa a su planeta de destino sólo para descubrir que éste ha sido tomado por cuatro razas alienígenas que se han repartido el planeta en otros tantos sectores.

Tu objetivo, por tanto, va a consistir en intentar reconquistar el territorio, para lo cual no vas a tener más remedio que enfrentarte en solitario contra los cientos de naves y diferentes tipos de sistemas defensivos enemigos.

El juego está dividido en cuatro fases, que se corresponden con cada una de las zonas invadidas por las diferentes razas alienígenas, si bien cada una de estas zonas se halla a su vez subdividida en dos fases diferentes.

En la primera de ellas sobrevolamos con nuestra nave una amplia zona cuadrada de mapeado de la que se nos ofrece una vista aérea. Podemos movernos en todas direcciones y a su vez por todas ellas irán apareciendo oleadas de enemigos que tendremos que tratar de eliminar. Cuando lo hagamos dejarán libres una cápsulas de energía que inmediatamente podremos recoger para reponer nuestro escudo; algo sumamente importante, ya que cuando éste se desvanezca cualquier impacto será causante de la total desintegración de la nave.

Tras destruir varias oleadas de pequeños enemigos nos veremos las caras contra las naves nodrizas, de mayor tamaño, resistencia y poder ofensivo. Sólo tras vencer a varias de ellas, –deberemos ser rápidos pues disponemos de un tiempo límite para destruirlas–, aparecerá ante nosotros la nave líder de la escuadrilla, que se convertirá en el escollo final a superar antes de acceder a la otra subfase.

En estos segundos subniveles se nos ofrece un clásico



La buena ambientación y su rápido desarrollo invitan a adentrarse en las diferentes fases del juego.

mata-marcianos de "scroll" vertical al estilo «Xenon» o «Slapfight» con ninguna innovación destacable.

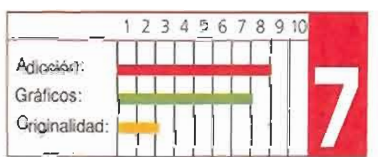
Por supuesto, podemos recoger diferentes tipos de armas a lo largo de nuestra misión, y por supuesto también, el nivel de dificultad se irá incrementando a medida que avancemos en nuestra misión, que, todo sea dicho de paso, dado el número de vidas de que disponemos no es nada fácil de completar.

En definitiva, que nos hallamos de nuevo ante un buen masacra-marcianos bien realizado, con buenos gráficos y sonidos, y que aunque carezca totalmente de originalidad por lo menos es lo suficientemente adictivo como para que merezca la pena que le prestemos atención.



La falta de originalidad queda compensada perfectamente por la elevada jugabilidad conseguida por Titus.

*J.E.B.*






*Tributo a un juego legendario*

# MEGAPHOENIX

***Como los vinos, los buenos programas mejoran con la edad, y lo mismo podríamos decir de algunas compañías de software. Hace ya muchos años «Phoenix» se convirtió en una leyenda dentro del mundo de las recreativas y, curiosamente, todo el tiempo que ha transcurrido desde su publicación sólo ha servido para que quienes pudimos disfrutar de él en su día lo mitificásemos aún más.***

- **DINAMIC**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, PC, ATARI ST, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**

Con certeza estos mismos pensamientos debieron ser los que vinieron a la cabeza de los chicos de Dinamic cuando se plantearon realizar este «Megaphoenix». Es probable también que hubiera algo de egoísmo en el gesto: si ya no podían disfrutar de una de sus máquinas favoritas ¿que mejor que fabricarse un «Phoenix» a su medida?

El caso es que nosotros no vamos a quejarnos, porque somos los primeros beneficiados y los primeros en agradecer esta original decisión de la popular compañía, que nos devuelve un juego que a base de pura sencillez y jugabilidad inscribió con letras doradas su nombre en los anales del software.



Aunque la dificultad ha sido correctamente medida, llegar a completar el juego llevará su tiempo.



Gracias a los potentes disparos y con la ayuda del escudo protector haremos frente a las oleadas de enemigos.

## Pájaros de mal agüero

Es probable que a excepción de los de Hitchcock, pocos pajaros hayan alcanzado tanta popularidad como la que lograron aquellos que, con su incordiante vaivén y su agresividad, pusieron nuestros nervios y habilidad a prueba en «Phoenix».

Lo que ahora Dinamic nos ofrece es básicamente aquel juego, pero con una serie de innovaciones han incorporado con intención de revitalizarlo y actualizarlo, destacando con especial peso el hecho de que el juego permita la participación simultánea de dos personas.

Dicho lo primordial, esto es, que «Megaphoenix» es un masacra-marcianos de la más pura cepa, lo que resta por añadir es bastante obvio, porque de hecho junto con «Galaxians», «Mooncresta», «Asteroids», y «Scramble», «Phoenix» sentó las bases y cánones a seguir para los cientos de arcades de sus mismo estilo que más tarde le sucedieron.

El juego está dividido en seis oleadas de ataque que se repiten invariablemente durante la partida con progresiva dificultad. En las dos primeras, el juego adopta el clásico estilo «Galaxians», –más conocido aquí como «las moscas»–, estando dispuestos, en la parte superior de la pantalla, una potente escuadrilla de enemigos que se lanzarán hacia nosotros en ataques kamikazes, disparándonos constantemente. Nuestra tarea será lógicamente destruirlos con nuestros disparos, si bien contamos también con una coraza protectora temporal que podemos activar en cualquier momento. Esta no sólo nos hace inmunes a los disparos, sino que además nos sirve como barrera en la que se estrellan nuestros adversarios.

Desgraciadamente cada vez que es utilizada nuestra nave queda inmóvil, y encima antes de usarla de nuevo necesita un breve espacio de tiempo para recargarse y volver a estar activa.

En las dos siguientes fases nos veremos las caras con los «killer eggs», que se pasean durante unos segundos por la pantalla de un lado a otro hasta eclosionar, surgiendo de su interior espeluznantes pajarracos que sólo son vulnerables a los disparos si le acertamos en el centro.

La quinta fase tiene como protagonista al «Megaphoenix», un enorme pájaro metálico que sobrevuela la pantalla lanzando gigantescos huevos que explotan en dos mitades al llegar a nuestra altura. Sólo su boca es vulnerable a nuestros disparos, y para eliminarle tendremos que reducir a cero su barra de energía, situada en la parte superior de la pantalla. Si conseguimos hacerle explotar dejará caer una píldora que al ser recogida añadirá un nuevo arma a nuestra nave, como lasers o cañones laterales de disparo.

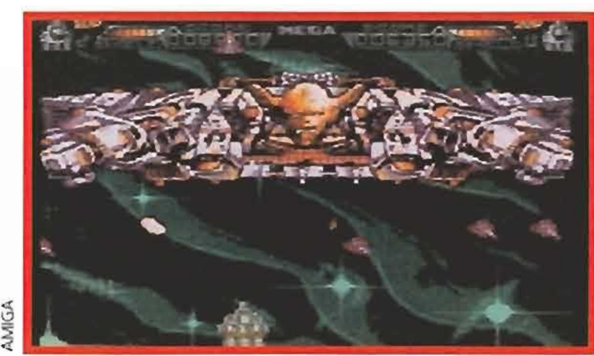
Por último la sexta fase nos pone ya cara a cara contra nuestro principal enemigo, una gigantesca nave que ocupa la pantalla de lado a lado, "the mother spaceship", con defensas en su parte central y en los laterales y que está además escoltada por algunos pequeños "phoenix". La única forma de destruirla es debilitar la barrera que protege a Orejut, su cerebro central, para acertarle a continuación con uno de nuestros disparos.



La dificultad aumenta progresivamente a medida que nos adentramos en el juego.



Todo el sabor de la legendaria máquina en la que se inspira se encuentra en esta atractiva edición renovada.



Enemigos de espectaculares dimensiones surgirán en esta increíble aventura a través del espacio exterior.



A lo largo de cinco fases someteremos a nuestros reflejos a un trepidante y eficaz entrenamiento.

## Puro vicio

Está demostrado que si a alguien le gusta verdaderamente lo que está haciendo, nada malo puede salir de su empeño. «Megaphoenix» es, a nuestro entender, una de las producciones en las que Dinamic ha puesto mayor ilusión, cosa que se nota rápidamente porque el juego es sencillamente increíble.

Arcades como estos son los que demuestran que sin argumento y con un desarrollo tan simple "como el mecanismo de un chupete" se puede realizar todo un señor juegazo que derrocha calidad técnica, jugabilidad y adicción.

No es sólo porque en su día fuéramos fanáticos de «Phoenix», es que «Megaphoenix» es uno de los mejores masacra-marcianos que hemos tenido oportunidad de disfrutar en un ordenador... ah, y mención honorífica para la melodía de presentación, de lo mejorcito que hemos escuchado en un Amiga.

*J.E.B.*

### CONSEJOS y TRUCOS

- *En las fases de los "killer eggs" no es mala idea situarse en uno de los laterales de la pantalla para tratar de acertarles cuando cambien de dirección.*
- *Cuando hayas debilitado la barrera que protege a Orejut sitúate justo debajo de la "mother spaceship", usa tu escudo y dispara todo lo que rápido que puedas para intentar destruirla.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:

Gráficos:

Originalidad:

**8**



REGRESO AL FUTURO PARTE III
TM
MARTY MCFLY
VUELVE DE NUEVO
Y ESTA VEZ
PARA VIVIR
APASIONANTES
AVENTURAS VIAJANDO
AL SALVAJE OESTE
© 1990 UCS & AMBLIN
© 1991 MICRRORSOFT LTD.
LA PIRATERIA ES DELITO
Disponible en: Sp, Sp+3, Ams, Amd, C64 PC, Atari, Amiga.
SALOON
000200
MCM SOFTWARE
C/. Serrano, 240 Madrid 28016 Tel.: 458 16 58
image works
Las pantallas que aparecen pertenecen a diferentes formatos.




## Más fácil que el ajedrez

# STRATEGO



PC

Esta nueva versión del clásico juego de tablero respeta las reglas de éste incorporando algunas novedades.



PC

El juego permite modificar algunos de sus aspectos como el tablero o las piezas.

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- V.Comentada: **PC**
- En preparación: **C 64, AMIGA**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, VGA**

El «Stratego» es un conocidísimo juego de mesa que últimamente se ha puesto muy de moda. Con una temática similar al ajedrez, pero con una mayor simplicidad de movimientos, lo que le hace, en principio, bastante más accesible, nuestro objetivo será dirigir un verdadero ejército sobre un tablero cuadriculado, hasta conseguir capturar la bandera del contrario.

Cada uno de los participantes posee cuarenta fichas, divididas en varios grupos o categorías; hay un mariscal, varios coroneles, comandantes, capitanes, sargentos, exploradores, minadores, bombas y una bandera.

Antes de empezar el enfrentamiento se colocan las piezas en los noventa y dos cuadros que forman la superficie de juego, ocupando las cuatro filas delanteras del tablero. Por supuesto, cada jugador sabe sólo la graduación de sus fichas y no las del contrario.

Cuando comience la partida se moverán las piezas una a una de acuerdo con determinadas reglas y únicamente cuando una de ellas intenta ocupar una casilla en la que ya hay una ficha contraria se descubrirán las dos, eliminándose la de menor graduación o las dos si su grado es el mismo. Así, comiendo pieza tras pieza deberás localizar el lugar donde tu contrincante ha colocado su bandera, que por cierto, es una de las pocas fichas, junto a las bombas, que no se puede mover.

Como podéis ver el mecanismo del «Stratego» es muy sencillo y las reglas básicas extremadamente simples. Lo que ya no es tan fácil es convertirse en un maestro.

El juego tiene un componente de estrategia, haciendo honor a su nombre, que le hace tremendamente adictivo. Además, las opciones que Accolade ha incluido en el programa, –varios tableros, varios juegos de piezas, colocaciones predefinidas, posibilidad de salvar y grabar partidas, nivel de dificultad, etc.–, junto al interfaz de usuario, –cualquier persona puede ser capaz, mediante el ratón, de manejar en unos minutos el programa–, hacen que «Stratego» sea, en el pleno sentido de la palabra, un juego para todo tipo de públicos, independientemente de su habilidad o su capacidad para manejar un ordenador.

Quizás si en algo puede fallar es en que la única posibilidad de que participen dos jugadores es via modem. Esto parece lógico por la disposición del tablero, pero quizás se podría haber buscado la formula para que el jugador no pudiera ver las fichas de su adversario, ni durante la colocación ni durante la partida. Pero bueno, quizás esta posibilidad habría complicado el manejo del programa y eso es, seguro, algo que de ningún modo parecían pretender en Accolade.

Ya sabéis, «Stratego» es una fabulosa conversión que lo tiene prácticamente todo, adicción, buenos gráficos, sencillo manejo y buen nivel de juego, apto para novatos y para expertos, el programa perfecto para relajarte un rato después del duro trabajo.

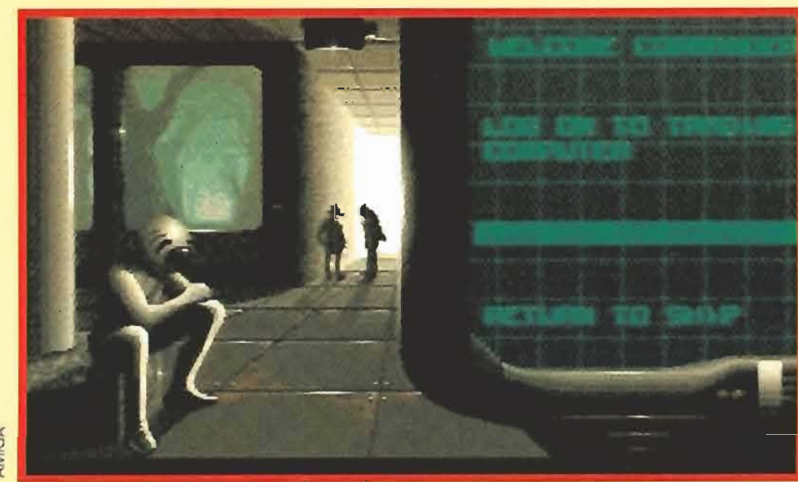
*J.G.V.*

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 7 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

## Odisea espacial

# AWESOME

***Pocos son ya los géneros que le quedan por tratar a la compañía reina de los 16 bits, Psygnosis, y por ello tal vez esté a la búsqueda de encontrar nuevas fórmulas a partir de ingredientes ya de sobra conocidos. Como ejemplo valga este «Awesome», un curioso programa en el que se funden elementos de los clásicos masacramarcianos con los de los juegos tipo «Elite».***



AMIGA

«Awesome» está en la espectacular línea que ha caracterizado a Psygnosis en otras producciones, pero por desgracia la jugabilidad no acompaña al resultado final.

AMIGA

Un pequeño rádar en pantalla registra los movimientos de los objetos situados a nuestro alrededor.



AMIGA

Nos veremos las caras con sucesivas oleadas de naves enemigas y campos de meteoritos.

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

No es de extrañar... cuando se han hecho arcades del calibre de «Blood Money» o «Menace», –que reúnen todo lo mejor que se puede hacer dentro del género de los mata-marcianos–, la verdad es que o se deriva hacia otras latitudes o se olvida para siempre el tema. Psygnosis ha preferido no darle la espalda al tipo de juegos que le han otorgado gran parte de su prestigio y se ha volcado en la búsqueda de un programa que sin salirse del estilo, aportase alguna novedad. Con «Awesome» desde luego lo ha logrado, aunque lo que nos queda muy claro es que a efectos prácticos el esfuerzo haya merecido la pena. Seguir leyendo y comprenderéis lo que queremos decir.

### Las mujeres, los niños y los cobardes primero

Nos encontramos en una época futura, en una galaxia a millones de años luz del Sistema Solar. En estos remotos confines dos razas alienígenas están a punto de desembocar en una guerra que en principio, se decanta hacia el bando contrario en el que te encuentras. Podrías quedarte y luchar, incluso esperar un milagro, pero al fin y al cabo, ¿si tienes una nave espacial y combustible para alejarte por qué vas a perder la vida tontamente, no?

Esta vez en lugar de héroes vamos a ser, como se suele decir, «la primera rata en abandonar el barco», y nuestro objetivo no es otro que recorrer ocho planetas situados en nuestro itinerario de huida. El paso por ellos es obligado, ya que necesitamos repostar y realizar transacciones comerciales con objeto de adquirir mejoras para la nave.

### Acción en varios planos

Antes de arrivar a cada planeta tendremos que afrontar toda una serie de pasos previos, que no consisten en otra cosa que en diferentes fases arcade cuya dificultad se incrementa considerablemente a medida que pasamos de una a otra. Vamos a verlas con detenimiento.

Las dos primeras fases del juego os devuelven a los tiempos de aquel mítico «Asteroids», aunque en esta ocasión en lugar de ser nuestra nave la que gira sobre si misma, son los decorados los que realizan un desplazamiento circular a medida que movemos nuestra nave.

Pasados los dos primeros instantes de frenético combate, seremos trasladados a una tercera fase que nos recuerda notablemente a «Space Harrier», ya que en una visión tridimensional en la que nuestra nave permanece en primer plano, lucharemos contra una gigantesca serpiente que se acerca y se aleja de nosotros.

Acto seguido, y tras deshacernos de ella, accederemos por fin a la superficie del planeta, donde se desarrollan dos fases de combate bastante diferentes. En la primera, y sobrevolando a poca altura con nuestra nave el planeta, deberemos buscar la pista de aterrizaje, antes de que un contador de tiempo que figura a la izquierda de la pantalla llegue a cero. Contamos con la ventaja de que tras eliminar a un cierto número de adversarios, aparecerá una pequeña flecha que nos indicará el camino correcto a seguir.

Una vez que hayamos tomado tierra de la nave descenderá un pequeño tripulante que a pié, y sin más ayuda que su láser, tendrá que recorrer la distancia que le separa de la entrada a la base, teniendo en cuenta que ésta se halla protegida por un gigantesco enemigo y que además sus reservas de oxígeno se extinguen rápidamente.




Cuando tras recibir varios impactos la energía llegue a cero la nave estallará en mil pedazos.




La dificultad pasa de ser mínima en unas fases a exagerada en otras, lo que disminuye la jugabilidad.

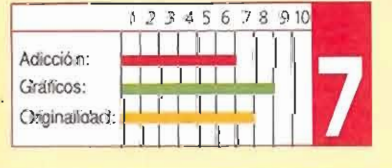
Por último, tras entrar en la base, nos veremos inmersos en la parte que el juego reserva a la estrategia, pues mediante toda una serie de menús podremos comprar armamento, vender mercancías que hayamos recogido en el camino, aceptar trabajos, examinar un mapa planetario de la zona en que nos encontramos, y escoger la ruta que vamos a seguir. Por cierto, que aunque pueda parecer que esta fase está casi de «relleno», nada más lejos de la realidad, pues su importancia es decisiva dentro de nuestro objetivo.

## En la línea habitual

Aunque la impresión técnica que el juego ofrece es soberbia, y aunque Psygnosis ha vuelto a destapar el tarro de las esencias y se ha marcado una secuencia de presentación de las de dejarte con la boca abierta, lo cierto es que metidos a realizar comparaciones entre ésta y otras producciones, –como las ya mencionadas o las dos partes del «Shadow of the Beast»–, sólo resultan destacables su mayor complejidad y originalidad, porque en lo que se refiere a adicción y jugabilidad el programa no raya a la altura que sería deseable. Algunas zonas son demasiado fáciles (la de la serpiente), otras por contra casi imposibles (el combate a pié), y en general se hecha en falta un desarrollo más adictivo.

En cualquier caso Psygnosis es lo suficientemente hábil como para lograr que sus programas menos buenos sigan estando por encima del término medio.

*J.E.B.*




*Ecológico y divertido*

# FLOOD

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Electronic Arts nos tiene acostumbrados a lanzar títulos que normalmente se desenvuelven en los farragosos terrenos de la simulación o de la estrategia, dentro de los cuales ha conseguido éxitos del calibre de «Populous» o «Indianapolis 500». Sus juegos se han distinguido por tanto habitualmente por su complejidad, perfección y hasta cierto punto, por estar destinados a un círculo de usuarios bastante elitista.

Esto no quiere decir, sin embargo, que la compañía haya cerrado sus puertas a otros géneros y, como prueba de ello, su nueva producción, «Flood», es un entretenido arcade sin demasiadas pretensiones que destaca precisamente por su sencillez.

El juego es un intrascendente arcade multinivel realizado con una elevada dosis de buen humor y protagonizado por una especie de renacuajo bautizado como Quiffy. Su tarea es bien simple, recorrer las cavernas subterráneas de las que procede, divididas en 42 niveles, para conseguir su sueño dorado: salir a la superficie y ver la luz del sol.

La forma de completar cada nivel es bastante sencilla, ya que todo lo que hay que hacer es recoger los contenedores de basura de cada nivel para a continuación dirigirse al teletransportador de salida, que nos llevará hacia la siguiente zona.

Por supuesto, todo esto, que dicho así parece muy fácil, no lo es tanto cuando descubrimos lo que ocultan los niveles. Estos están vigilados por cientos de incordiantes bichitos de variada agresividad (algunos sólo nos restarán energía mientras que el contacto con otros nos costará una vida directamente), además algunas zonas están estructuradas de forma laberíntica, y otras a las que sólo podemos acceder mediante transportadores. En bastantes niveles encontraremos también filtraciones de agua que los inundan progresivamente.

En estos últimos el peligro es doble, pues además de vigilar el estado de nuestra barra de energía, debemos hacer lo propio al sumergirnos con otra barra que nos señala el nivel de oxígeno de nuestro protagonista. A partir del momento en que ésta se extinga, la permanencia bajo el agua nos costará un vertiginoso descenso de nuestra energía.

Cerrando la amplia gama de sorpresas que vamos a encontrar en nuestro camino, resta hablar de la posibilidad de recoger nuevas armas de mayor potencia o activar interruptores que causarán diferentes efectos, así como de las particularidades de algunos niveles, que poseen rayos de luz que los recorren de lado a lado intermitentemente y otros secretos que vosotros mismos tendréis oportunidad de descubrir, o más bien de sufrir.

En fin, es de agradecer que Electronic Arts nos haya puesto por una vez las cosas fáciles y nos permita divertirnos a lo grande sin necesidad de complicaciones, porque eso es precisamente lo que este «Flood» nos ofrece ante todo: adicción y jugabilidad.'



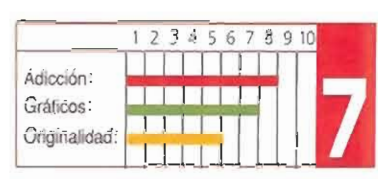

A lo largo de los diferentes niveles del juego nos enfrentaremos a divertidas situaciones.




Por una vez Electronic Arts ha presentado un juego sin complicaciones que destaca por su adicción.

Eso sí, como el juego viene de quien viene, en «Flood» no falta todo un derroche de buenos gráficos, sonidos digitalizados y "scrolles" y movimientos de primera, que en definitiva confieren a este sencillo juego una calidad más que plausible.

*J.E.B.*






*¡Menuda historia!*

# LA HISTORIA INTERMINABLE II



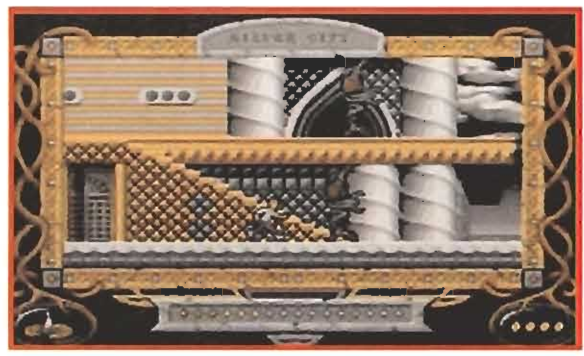
A lomos de un veloz caballo nos adentraremos en el bosque donde deberemos esquivar los obstáculos.



Nuestro objetivo en esta fase es interceptar al dragón enemigo para hacerle chocar contra las paredes del túnel.

- **LINEL**
- Disponible: **SPECTRUM, ST, C64, AMSTRAD, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

La mala suerte parece perseguir a las aventuras informáticas de Bastian, –el personaje ideado por Michael Ende como protagonista de su libro «La Historia Interminable»–, porque si su primera parte, que ni siquiera llegó a ser distribuida de forma seria en nuestro país, cosechó más críticas que elogios, esta segunda mucho nos tememos que va a correr igual o incluso peor suerte que aquella.



Seis fases diferentes dan vida al juego que destaca fundamentalmente por sus buenos gráficos.

Linel ha preparado para nosotros un arcade dividido en seis fases diferentes que a pesar de su variedad mantienen en común una serie de características bastante lamentables: elevado nivel de dificultad, escaso interés en su desarrollo, poca variedad de enemigos durante el juego, y una carencia total de explicaciones detalladas en el manual de instrucciones de qué es lo que tenemos que hacer para completar cada nivel, de forma que en tan sólo tres páginas se nos intenta contar lo necesario para jugar las seis fases, algunas de ellas bastante complejas.

En la primera, por ejemplo, encontramos a Bastian en la Ciudad de Plata donde, ya que todo lo que se nos dice es cómo movernos y cómo eliminar los monstruos gigantes, imaginamos que nuestra misión debe consistir en encontrar la salida (aunque también pudiera tratarse de acabar con todos los enemigos o localizar algún objeto, quién sabe). El caso es que el mapa está diseñado de forma laberíntica con puertas que interconexionan entre sí diferentes zonas, y aunque tampoco se nos advierta este particular, en el marcador hay una barra que nos muestra el tiempo de que disponemos para completar nuestro enigmático objetivo, si es que antes uno de los gigantes no nos atrapa y perdemos una de vida.

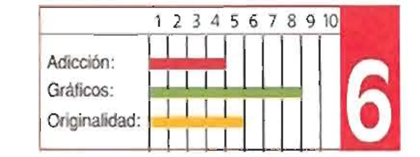
La siguiente fase (a la que hemos logrado acceder, como a las demás, mediante unos útiles "passwords") la viviremos a lomos de Fujur el dragón blanco, volando entre las paredes de un estrecho desfiladero. Aquí sólo debemos destruir a otro dragón empujándole contra las rocas, pero una vez más puestos a jugar descubrimos bastantes sorpresas de las que nadie nos ha hablado y ante las cuales todo lo que nos queda es echarle imaginación al asunto. Por si fuera poco, dado que luchamos contra un único enemigo, la fase no puede ser más insulsa y desmotivadora, a lo que contribuye también su elevada dificultad.

En los demás niveles, en los que escalaremos muros, nos internaremos en un castillo misterioso y cabalgaremos un brioso corcel, mantienen como punto en común la exasperante dificultad, su insípido desarrollo y unas brillantes secuencias de presentación.

Valga como ejemplo de su dificultad decir que en la fase del muro las piedras caen de forma tan rápida e inoportuna que ni el más virguero es capaz de permanecer 30 segundos con vida, o que en la fase del caballo los preciosos escenarios están diseñados de forma tal que no hay cristiano que sea capaz de enterarse de dónde están los obstáculos. En cuanto a las citadas secuencias de presentación éstas son al principio de agradecen, pero dado que te las tienes que tragar cuando el juego se carga, cuando pierdes una vida, cuando pasas de fase o cuando se acaba la partida, terminan por hacerse francamente indigeribles.

En fin, que aunque los buenos gráficos y «scrolles» se salven de la quema, –también es de agradecer la correcta traducción a nuestro idioma de los textos en las secuencias de presentación–, lo cierto es que esta «Historia Interminable II» se queda en uno de esos juegos plagados de buenas intenciones pero que en la práctica no responde a las espectativas creadas a su alrededor. Si eres un vicioso del joystick te queda por lo menos el interés de ver si eres capaz de completar el juego, cosa que te garantizamos no es, en principio, nada fácil.

*J.E.B.*




*Segundo viaje a Krynn*

# DRAGONS OF FLAME

***La saga de Advanced Dungeons & Dragons ya es conocida en nuestro país gracias al «Heroes of the Lance». Siguiendo con la serie, aparece ahora el «Dragons of Flame», que retoma al grupo de aventureros de la Lanza donde el primer capítulo los dejara y los conduce por una nueva y más peligrosa aventura.***

- **SSI/TSR/U.S.GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. gráficas: **CGA,EGA, TANDY**

Los maniacos estamos de enhorabuena, un nuevo RPG, continuación de un clásico del género, ha llegado a nuestro país. Tanis, Sturm, Raistlin, Tass... todos vuelven para acompañarnos por Krynn en pos de la derrota del mal, personificado en Takhisis, la Reina de la Oscuridad.

Os recuerdo que la cuadrilla ya ha recuperado, tras resolver su anterior aventura, los discos de Mishakal de las garras del poderoso dragón Khisanth. Por desgracia, tras la exitosa misión, fueron capturados por un batallón de Draconianos. La suerte, sin embargo, no volvió la espalda al intrépido grupo y pronto fueron rescatados por una columna de elfos.

Ahora el escenario de la batalla está cada vez más negro. Los elfos de Qualinost han empezado a ceder. La única esperanza es este grupo de aventureros, que deben rescatar a los prisioneros de Pax Tharkas y localizar la mítica espada Wyrmslayer para dar alguna posibilidad a la debilitada resistencia. Esta es, por lógica, la misión que el jugador deberá realizar en esta segunda entrega de la serie.

Para saber algo más sobre el complejo mundo de Krynn es posible consultar las Crónicas de Dragonlance, una colección de tres libros, en los que se basan los títulos editados hasta el momento, que estoy seguro harán las delicias de cualquier vicioso de los RPG.

Y ahora, por fin, vamos a hablar del juego. Dentro...

## Regreso a Krynn

Quien busque en «Dragons of Flame» algo rabiosamente nuevo no lo va a encontrar, sobre todo si ha visto el «Heroes of the Lance», su predecesor en el tiempo, con el que la comparación va a ser inevitable.

El juego nos coloca una vez más en Krynn, en un mundo extenso como debe ser el de todo RPG que se precie. Bajo nuestro control está una cuadrilla inicialmente de ocho aventureros. Dichos aventureros son los protagonistas de las series citadas más arriba, o sea que vienen ya con sus puntos de habilidad, fuerza, etc. y no los podemos definir, como suele ocurrir en los RPG normales.

Este es uno de los puntos que viene a demostrar que pese a estar basado en un RPG de tablero clásico, los juegos de ordenador de este género normalmente no se pueden catalogar de idéntica forma a los de mesa, pues carecen de elementos habituales en estos. Aparte del ya citado, ocurre que comenzamos con todos los puntos ganados y el personaje no es mejorable. Por mucha experiencia que ganemos, es imposible incrementar las cualidades del aventurero.

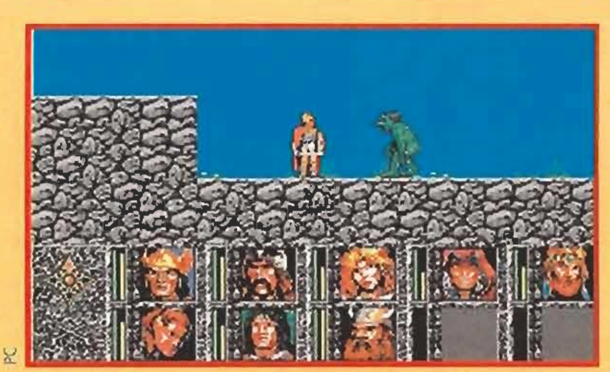
Otra nota de interés es el hecho de que en las instrucciones, traducidas también al castellano, te describan todos los posibles monstruos que encontraremos. Esto induce a pensar, acertadamente, que estos son por lógica escasos. Lo mismo ocurre con objetos y hechizos.

## Un nuevo capítulo

Al igual que ocurría con «Heroes of the Lance», el título que comentamos en estas líneas puede ser definido como un sencillo RPG que se va aden-



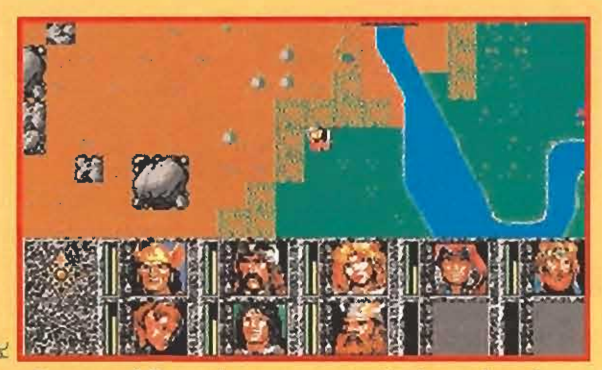
El juego profundiza más que su predecesor en el mundo de los RPG clásicos, introduciendo nuevos temas.



En el manual encontraremos una detallada descripción tanto de los enemigos como de los hechizos.




Una de las principales diferencias con los RPG de tablero es que no es posible modificar los valores de los personajes.



«Dragons of flame» incorpora un territorio mucho más extenso que el que aparecía en el primer juego de la serie.

trando en terrenos más profundos al ser más amplio y con más posibilidades que su predecesor.

Por un lado, permite la incorporación al grupo de los llamados NPC (non player character), esto es, personajes que no son controlados por el jugador. Además, el territorio a explorar es mucho más grande y se introduce una nueva perspectiva.

Cuando estemos moviéndonos por Krynn, exceptuando alguna de sus fortalezas, tendremos una visión al estilo de «Gauntlet», que nos permite mover a nuestro grupo por lo que llaman en este juego "wilderness".

Sin embargo, al contactar con los enemigos o penetrar en algún edificio, o sólo porque lo deseamos, entraremos en una secuencia de combate con un desarrollo idéntico al que encontramos en «Heroes of the Lance».

Esto viene a confirmar que el juego es la literal continuación de su predecesor, pero complicando algo la cosa. Da la impresión de ser ésta una serie introductoria en RPG, en la que poco a poco van incorporando progresivamente nuevos elementos por considerar excesivo meterlos todos de golpe.

## A modo de conclusión

La verdad, es que no voy a poder decir mucho más, pues prácticamente el resto es muy similar al «Heroes of the Lance»

Gráficamente no está demasiado conseguido en la versión Pc para CGA, aunque tiene un buen nivel en EGA. De todas formas éste es un aspecto secundario, ya que los buenos aficionados a los RPG sólo necesitan que se distingan las cosas y esto lógicamente ocurre.

Originalidad tampoco hay a raudales, como ya comenté, sobre todo si habéis visto su primera parte. La respuesta de las teclas y el movimiento no es para darle un premio.

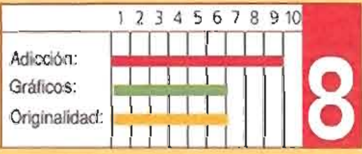
Pero, qué os voy a decir, es un RPG... y de estos hay pocos en España. Además se deja jugar, hay mucho terreno por explorar, muchos monstruos a los que combatir, muchas sorpresas que encontrar y más hechizos que lanzar. Y yo me lo paso bien así, me puedo pasar horas así, aunque parezca tontito. Vamos, que me gusta pese a todo.

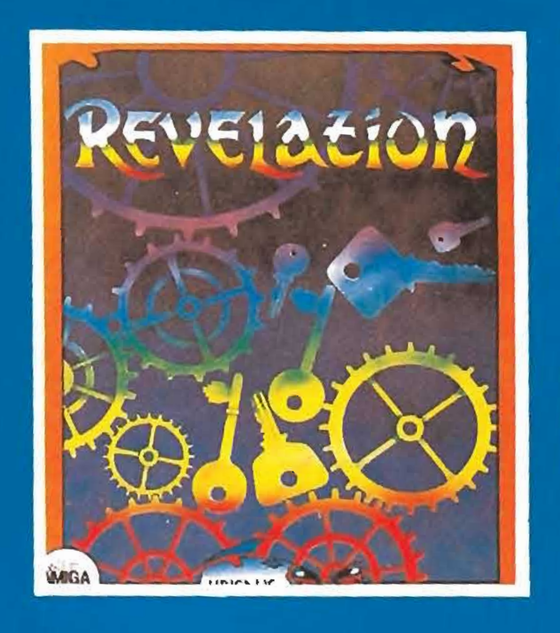
El resumen no va a poder ser más claro. ¿Te gustó en su día el «Heroes of the Lance»? Entonces seguro que te lo vas a pasar pipa con éste. ¿No te acabó de convencer? Quizá éste si lo haga. ¿No te gustan nada los juegos que no van de matar marcianos? No entiendo por qué has leído este artículo.

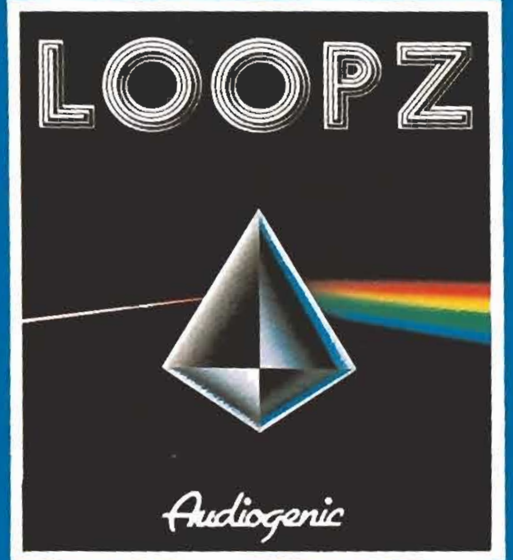
*F.H.G.*

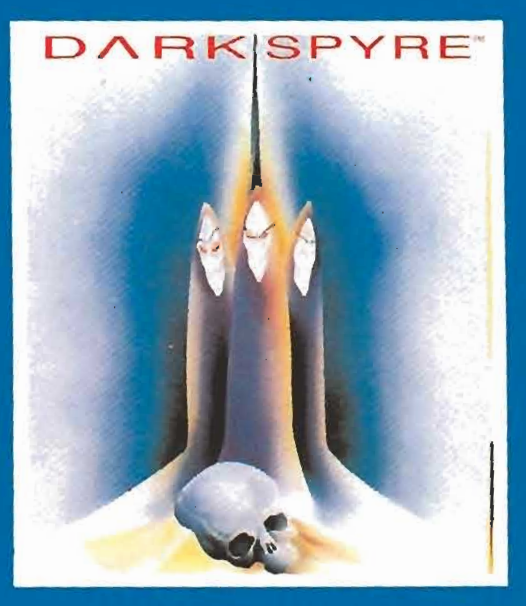
## CONSEJOS y TRUCOS

- *Buscar rápidamente aliados que se unan al grupo y nos ayuden en la lucha.*
- *Estos normalmente nos darán sabios consejos.*
- *Cuando os movais por la "wilderness" procurar no juntar muchos enemigos a vuestro alrededor e ir mejor despachándolos de uno en uno. No olvidéis que el movimiento en la secuencia de combate es equivalente al movimiento en el plano y si os movéis mucho es posible que encontréis más enemigos de golpe.*
- *Como es lógico, los mejores luchadores del grupo son Caramon, Sturm y Flint, éste para enemigos pequeños. El mejor saltarín es, como recordaréis, Raistlin.*
- *No abuséis de hechizos al principio, pues luego os harán falta.*
- *No vayáis directamente a Pax Tharkas. Explorad el resto del mundo de Krynn ya que hay aliados y objetos vitales para terminar el juego. Es conveniente que comencéis vuestras exploraciones por el Norte.*



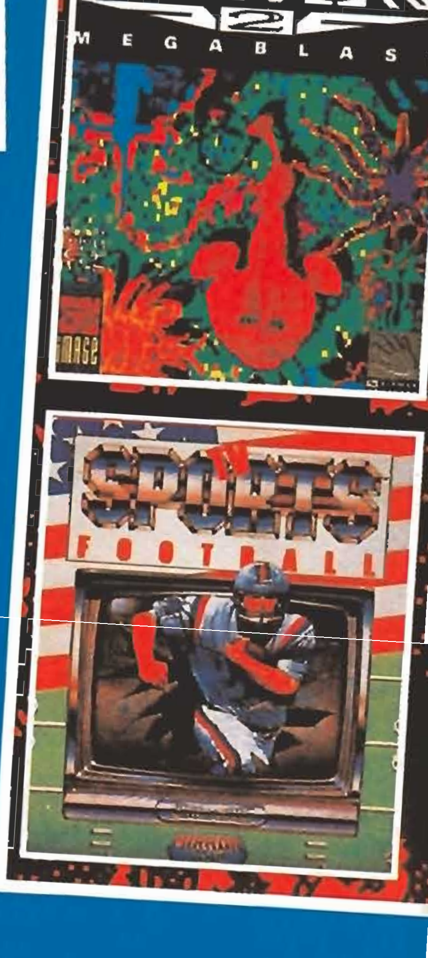

REVELATION


LOOPZ
Audiogenic


DARKSPYRE


ESCAPE FROM
Colditz
GIBSONS GAMES
Digital Magic Software

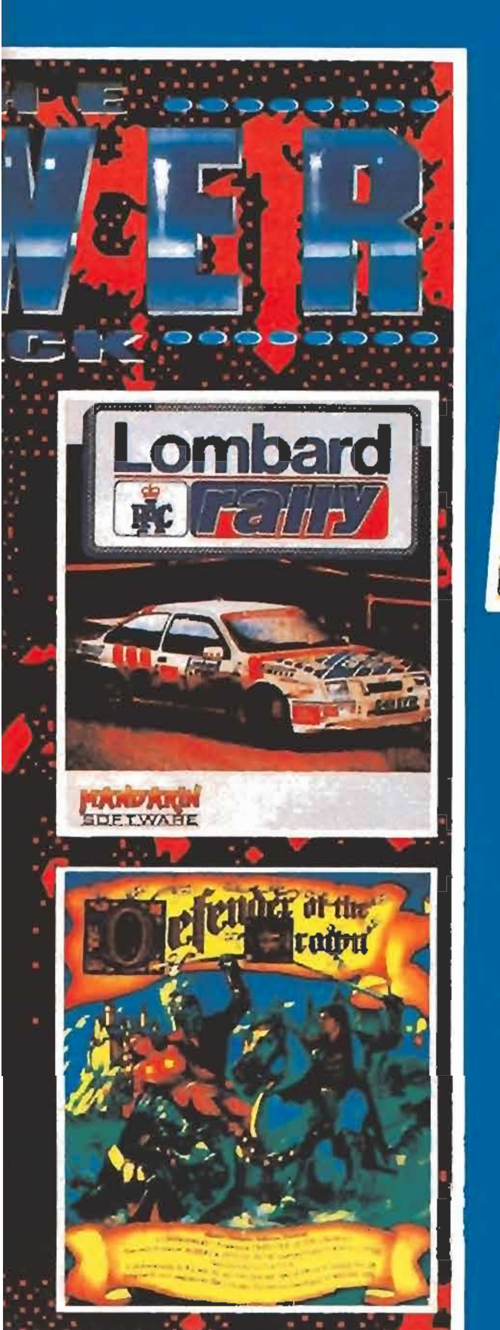

LOST
DUTCHMAN
MINE

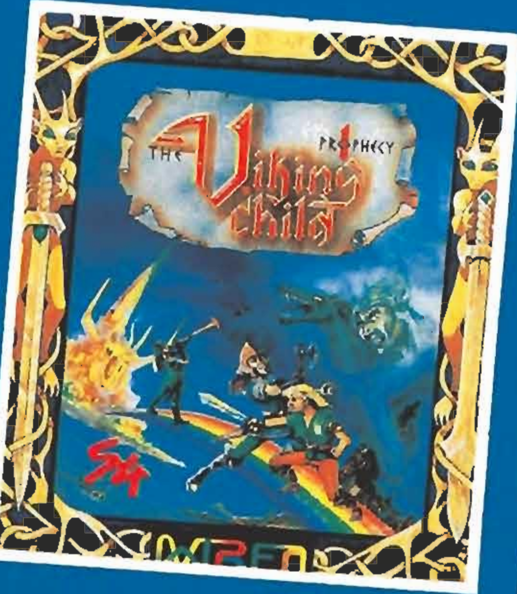

XENON 2
MEGABLAS
SPORTS
FOOTBALL

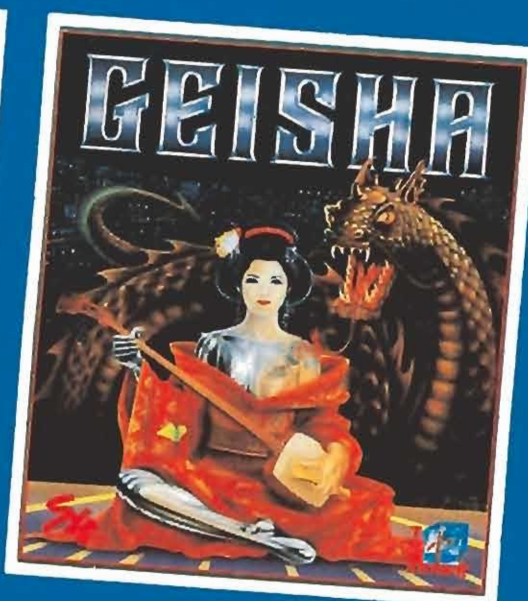

LA
HISTORIA
INTERMINABLE II
ARCADE

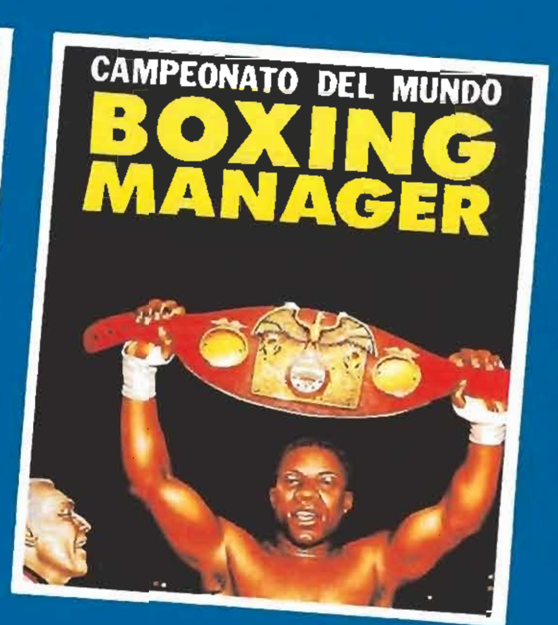

SYSTEM 4


EXTERMINATOR
Audiogenic


Lombard
rally
MANDARIN
SOFTWARE


THE
Viking child
PROPHECY


GEISHA

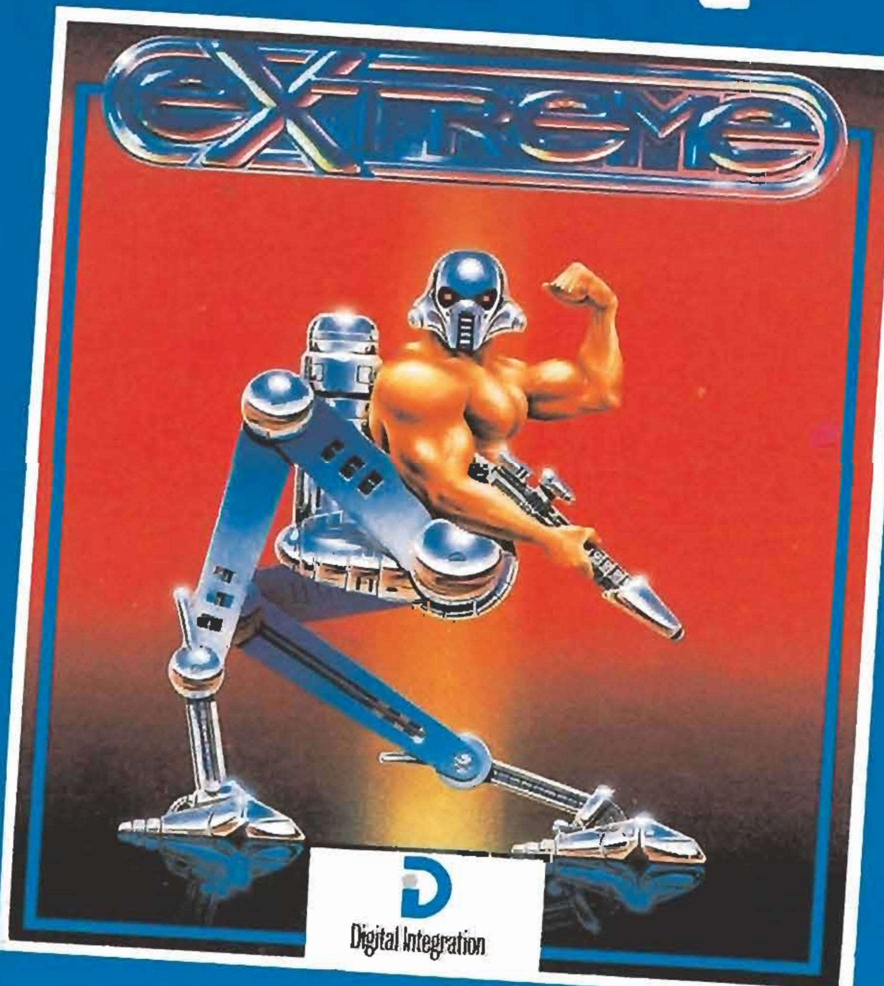

CAMPEONATO DEL MUNDO
BOXING
MANAGER

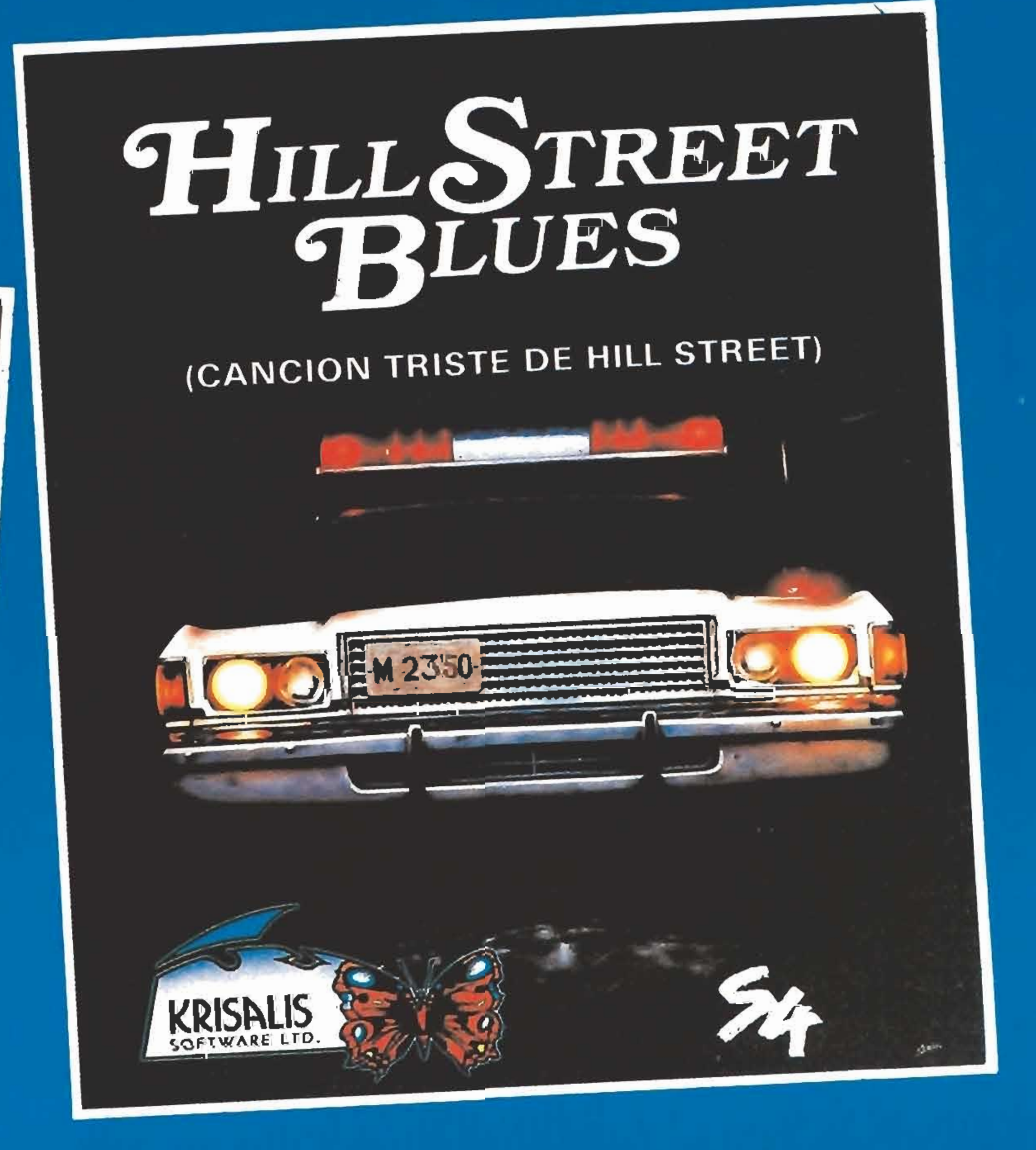

PHANTOMS


ELVIRA







eXtreme
Digital Integration


HILL STREET
BLUES
(CANCION TRISTE DE HILL STREET)
M 2350
KRISALIS
SOFTWARE LTD.

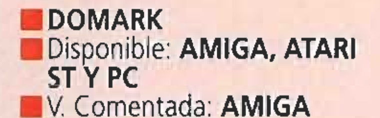



## *Alta tecnología soviética*

# MIG-29 FULCRUM



***Domark nos acaba de presentar su más reciente creación, esta vez no es una conversión, ni un arcade, ni siquiera una aventura o un juego de rol, lo que acaba de salir del cuartel general de la poderosa compañía británica es un simulador de vuelo. Y como novedad, el programa está basado en uno de los mejores y más modernos aparatos... soviéticos. ¿Original? ¿no? Pues preparaos para volar en el orgullo de la aviación militar del Kremlin.***



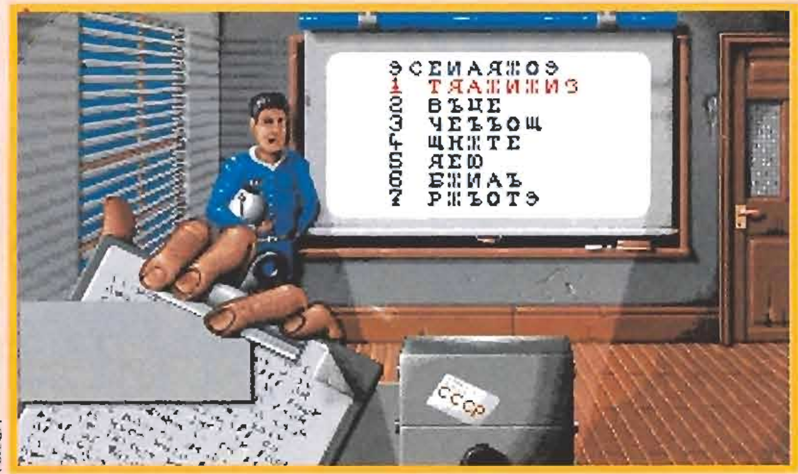
- **DOMARK**
- Disponible: **AMIGA, ATARI ST Y PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

El Mig-29, la respuesta soviética a los F-16 y F-18 norteamericanos, y conocido como Fulcrum en el código de la O.T.A.N., es el avión de combate ruso más extendido por el mundo. Las fuerzas aéreas de países tan dispares como India o Irak poseen un importante número de estos soberbios jets. Con un techo, o altitud máxima, de alrededor de 20.000 metros y una velocidad cercana a los 2.500 kilómetros por hora, el Fulcrum es capaz de enfrentarse, en igualdad de condiciones, a los Tornado europeos o a los tan conocidos aviones Northrop americanos.

¿Te has parado a pensar alguna vez lo que deben sentir estos modernos jinetes del aire? Aunque vayan dentro de una cabina presurizada y rodeados de lucecitas y aparatos electrónicos, eso de saber que estás a una altura de miles de metros, viajando a una velocidad superior a la del sonido, tiene que ser una experiencia inolvidable, seas ruso o no lo seas. Los que sufráis de vértigo podéis dejar de leer.




El programa contiene seis misiones diferentes, dirigida la primera de ellas a permitirnos hacernos perfectamente con el control del aparato.




Para obtener buenos resultados es imprescindible hacer uso del manual, en el que se echa en falta un mayor número de esquemas explicativos.




La primera incursión de Domark en el mundo de los simuladores combina algunos aspectos muy conseguidos con otros de nivel medio.

### Un trabajo correcto

Los programadores de Domark han hecho un estupendo trabajo con la parte técnica de este «Mig-29». Desgraciadamente no ocurre lo mismo con el manual de instrucciones, imprescindible para poder dominar un juego de estas características. Pero, vayamos por partes.

Nada más terminar la carga podremos escuchar una extraordinaria banda sonora mientras observamos a nuestro avión pasar haciendo piruetas sobre la mismísima Plaza Roja; un buen comienzo.

Tras unos segundos nos encontraremos en la pantalla de selección de misiones. Hay seis disponibles en los más variados escenarios. La primera de ellas es únicamente de entrenamiento y nos ayudará a comprender el manejo del aparato. Las demás nos llevarán a diversas partes del mundo donde nos enfrentaremos a varios objetivos diferentes. Desgraciadamente no parece que se haya incluido en el juego la posibilidad, como en otros simuladores recientes, de modificar estas misiones u optar por otras diferentes en nuevos discos independientes. Una lástima. Tampoco podremos cambiar o elegir el armamento, siempre poseeremos el mismo; éste será más o menos efectivo en función de la tarea escogida.

Los gráficos del programa son algo simples excepto cuando alcanzamos alguno de los objetivos, realizados con algo más de detalle. De todos modos se echa de menos un plano que nos indique el camino visualmente o que en cada zona de combate haya algún objeto más aparte de una especie de pirámides que hacen, suponemos, el papel de montañas. Una serie de carencias que hoy en día resultan casi imprescindibles si Domark pretende triunfar en el mundo de los simuladores.

Tampoco el panel interior del avión resulta demasiado impresionante o atractivo. Sin embargo, el manejo real del aparato, es bastante sencillo, lo que equilibra un poco el nivel entre aciertos y defectos en el juego.

Por supuesto, podremos ver el caza desde casi cualquier ángulo imaginable, lo que tampoco es una novedad porque cualquier buen simulador lo refleja.

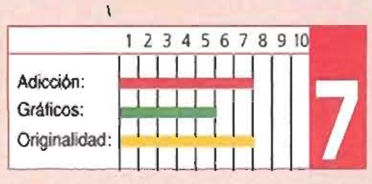
### Lo que echamos en falta

Como ya os adelantamos antes, el mayor problema del programa es el manual. Desordenado, con pocas ilustraciones explicativas y en algunos momentos casi críptico, es un hándicap más que una ventaja para los usuarios inexpertos en este mundo de la simulación aérea. ¿Por qué Domark no ha incluido una tarjeta con un resumen de los comandos y una imágen del cuadro de mandos en vez de repartir la utilidad de las teclas por las sesenta páginas del cuadernillo de instrucciones? Todos estamos de acuerdo en que en este tipo de programas es esencial leerse toda la documentación de cabo a rabo, pero tampoco está de más facilitar las cosas a quién quiera simplemente volar un ratito tranquilo nada más terminar la carga.

Pues ya sabéis, «Mig-29 Fulcrum» es un programa interesante para los que no queráis perderos la emoción de probar un potente avión soviético, que pocas veces lo podréis hacer, pero al que le faltan muchas cosas que ya se han hecho comunes en otros juegos similares.

No es un mal comienzo, pero Domark debería haber cuidado algo más su primera incursión en este competitivo mundo de la simulación aérea. A ver si dentro de poco podemos ver el segundo intento ampliamente mejorado, porque si en algo son especialistas los muchachos de esta compañía es en superarse día a día, quizás nos lo demuestren una vez más...

*J.G.V.*



## *Tú eres la ley*

# HILL STREET BLUES




**Aunque la adicción del programa depende directamente de los gustos del jugador, su calidad es evidente.**




**El juego, manejado a base de menús, permite realizar un amplio número de acciones.**

- **KRISALIS**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

Aunque las compañías de software no parecen haberse enterado, lo cierto es que las series televisivas son un inagotable recurso a la hora de escoger protagonistas y argumento para un videojuego. Como excepción que confirma la norma nos llega este «Canción triste de Hill Street», realizado por Krisalis a partir de la serie que obtuvo gran repercusión al ser emitida en nuestro país.

Si pensáis fríamente sobre cómo diseñar un juego con la serie, la conclusión a la que podéis llegar fácilmente es que existen dos opciones: o bien realizar un arcade de sencillo y trepidante desarrollo recorriendo calles en busca de peligrosos delicuentes, o bien optar por un juego más complejo con elementos de simulación en el que tuviésemos que tomar complejas decisiones acerca de a quién asignar las diferentes patrullas o cómo investigar cada delito. La primera opción sería sin duda la más fácil, la más comercial y también probablemente la que contaría con una mayor aceptación entre los usuarios. Inexplicablemente, Krisalis ha optado por el camino más difícil, y ha realizado un programa bastante complejo que se maneja por iconos, buscando más el realismo que la diversión y la sencillez de manejo.

El resultado es un juego al que no se le puede criticar su calidad, pero sí su nivel de adicción, cuanto menos bastante discutible. La principal razón para decir esto es que el proceso para realizar cada una de las acciones, que requiere el desarrollo de una partida, suele ser bastante complejo y pesado, ya que debemos controlar muchos iconos y no siempre el resultado es tan alentador como para hacernos pensar que estamos pasando un buen rato mientras lo hacemos.




**Krisalis ha escogido la opción menos evidente para dar vida al juego, lo que lógicamente implica mayor dificultad.**



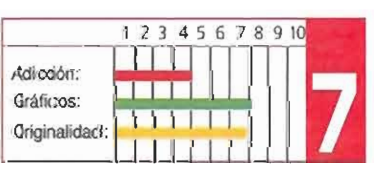

**La pantalla aparece dividida en dos zonas que contienen los menús y una perspectiva aérea de la ciudad.**

Una vez cargado el juego la pantalla aparece dividida en dos zonas claramente diferenciadas, la superior, destinada a ofrecernos una vista aérea de una pequeña zona de la ciudad con sus calles, peatones y vehículos, y la inferior, donde además de los diferentes iconos que nos permiten manejar el programa aparecen sucesivamente diferentes mensajes que nos mantienen informados del transcurso de la situación.

Las acciones que se nos permiten realizar son múltiples y variadas, como por ejemplo consultar los archivos policiales u obtener información acerca de los crímenes cometidos y los sospechosos de haberlos realizado, patrullar las calles a pie o con nuestro coche, seleccionar la zona a la que queremos dirigirnos, utilizar nuestra radio, consultar el mapa de la ciudad o escoger a un policía determinado para una misión.

El grado de interés que deriva de activar todos estos iconos depende directamente del tipo de juegos al que el jugador esté acostumbrado: si buscas acción rápida y un desarrollo repleto de emociones fuertes, mejor olvídate del tema, si por el contrario te gustan desarrollos más sesudos en los que cuente más tu inteligencia que tu habilidad el juego está hecho a tu medida sin ninguna duda.

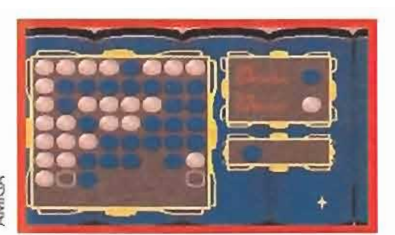
Gustos hay para todo en definitiva, pero mucho nos tememos que para la gran mayoría de los usuarios tan triste va a ser la canción como la impresión general sobre el juego. A veces no está de más darle al público lo que el público quiere...






## ¡Oh, cielos, otro Othello!

# OTHELLO KILLER



El nivel de juego es muy bueno, incluyendo cuatro grados de dificultad y un amplio número de opciones.

Durante la partida tendremos información sobre el número de piezas de cada jugador o el tiempo empleado.

- **UBI SOFT**
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Con bastante retraso nos llega este juego publicado por Ubi Soft dedicado al Othello. Se trata de un clásico juego de tablero con unas normas realmente sencillas, pero que requiere un gran esfuerzo para hacer algo positivo con las piezas. Othello tiene por escenario un tablero de ocho filas por ocho columnas. Cada jugador posee fichas de un determinado color y la posición de partida es cuatro fichas (dos de cada color) situadas en diagonal por color en el cuadrilátero central del casillero.

A partir de aquí cada jugador, por turno, deberá colocar una ficha, sabiendo que todas las fichas rivales que queden comprendidas entre dos de las suyas pasarán a ser de su propiedad, es decir, "cambiarán de color". Nuestro objetivo consiste en llegar al final del juego con mayor número de casillas de tu color que el rival. A dicho final se accede cuando se han ocupado todas los cuadros o cuando ninguno de los dos jugadores puede poner ficha.

Como podéis intuir, fácil de jugar, dificilísimo ganar. «Othello Killer» nos ofrece la oportunidad de comenzar a realizar nuestros "pinitos" en este juego de estrategia, o mejorar nuestro nivel si ya eres un avezado jugador. Para ello podemos escoger entre jugar contra un rival humano o contra el ordenador, disponiendo en este caso de cuatro niveles de juego.

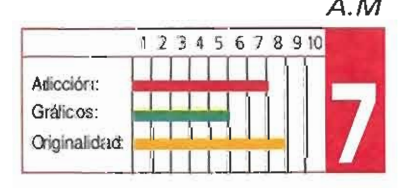
Se nos ofrece la posibilidad así mismo de escoger el color de las piezas, quién "sale", volver a la jugada anterior, ver la repetición de la partida, pedir asesoramiento al programa sobre la jugada óptima, crear una situación de partida determinada y jugar a partir de ahí, modo automático –demo– y la opción de grabar/cargar partida.

«Othello Killer», desde el punto de vista de la programación, no ofrece grandes cosas: una programación espartana, un entorno gráfico sencillote, algunos sonidos y frases y poco más.

Por el contrario, como simulador de Othello es bastante bueno. Ofrece cuatro niveles de dificultad –si eres novato prepárate a perder desde el primer nivel– y una amplia variedad de opciones que ya hemos comentado. Si te gusta el Othello y/o los juegos de tablero, «Othello Killer» satisfará tus necesidades.

Mención aparte merece el tema del software en España. El programa es del año 1989 –de hecho ya conocíamos este juego en la redacción desde hace bastante tiempo– y hasta 1991 ninguna casa española se ha decidido a traerlo. ¿Tan mal está el mercado de los juegos de tablero y estrategia? Para rematar la faena, nos queda el tema de las traducciones: en este país no debe haber nadie, absolutamente nadie que sepa escribir español: súbtil –sutil–, mobilidad –movilidad–, cojer –coger–, pués –pues–, espagnol –español– son algunas de las lindezas que encontraremos en sus instrucciones "traducidas"; parece como si se hubiera encargado la traducción a algún extranjero que lleve tiempo en España y haya aprendido el español más de "boca que de libro". En cualquier caso, pésimo e inaceptable. Otrosí, se menciona que en el juego podemos optar por escoger el idioma español, pero yo sólo he visto inglés, alemán y francés.

*A.M*



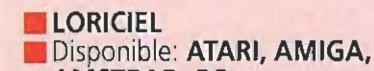

## Y todo por un mapa...

# QUADREL

***Ante nosotros tenemos un juego verdaderamente original, puesto que nadie hasta ahora había programado un juego, si mis referencias bibliográficas y programísticas no me engañan, basándose en el famoso teorema de los cuatro colores.***



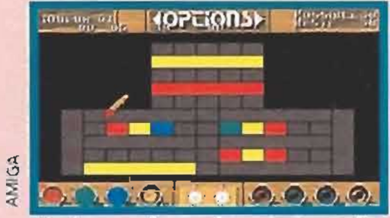

La gran originalidad del juego, junto con la adictiva idea de la que parte y la buena puesta en escena, hacen de él un programa con amplias posibilidades.



- **LORICIEL**
- Disponible: **ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**



Del grado de dificultad depende el número de veces que podemos usar cada color.



Muchas son las opciones que pueden ser modificadas desde el menú para crear un juego a nuestra medida.

Este teorema afirma que podemos rellenar un mapa únicamente con cuatro colores, de forma que en ningún momento se dé el caso de tener dos sectores adyacentes del mapa con el mismo color.

Dicho y hecho. Lo que Loriciel nos ofrece es la oportunidad de ejercitar nuestro cerebro intentando rellenar figuras utilizando sólo cuatro colores y cumpliendo siempre la condición de que dos casillas contiguas no pueden presentar idéntica coloración.

Existen cuatro modalidades de juego: solitario, solitario obligado, humano contra humano y humano contra ordenador.

En las dos primeras opciones –solitarios– podremos elegir a su vez entre tres conjuntos de figuras. En las dos restantes opciones el conjunto de posibles figuras queda reducido a uno. Por otra parte, la diferencia entre el solitario y el solitario obligado consiste en que la segunda modalidad te obliga a colorear la casilla elegida por el ordenador, mientras que en el solitario "puro" es uno mismo el que escoge el sector del mapa.

### Partida a la carta

Además de las cuatro distintas opciones de juego, podemos configurar, –el manejo se realiza en todo momento por medio de menús desplegables–, otros parámetros como la dificultad. En este apartado elegiremos entre jugar contra reloj o con tiempo ilimitado y un nivel de dificultad del uno al tres, siendo el nivel uno el más sencillo.

Por último, tendremos la oportunidad, en la opción de un único jugador, de pedir al ordenador que nos sugiera el siguiente movimiento –lo que supone una penalización de treinta segundos–, borrar la jugada anterior si nos hemos dado cuenta de que no nos beneficia o dejar el modo "demo" en el que el ordenador juega solo.

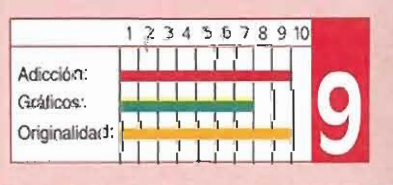
«Quadrel» es un programa muy original, pues trata un nuevo tema –el teorema de los cuatro colores citado antes–, si bien podría incluírsele perfectamente en el grupo de los juegos de rompecabezas. Está correctamente programado, el manejo es sencillo, incluye suficientes opciones para asegurar larga diversión, –además de todas las comentadas, ofrece la no muy importante posibilidad de elegir entre el idioma inglés y el francés y mantiene una tabla de records para cada modalidad–, siendo el único punto negativo la música, que se hace cansina al rato de estar jugando.

En cualquier caso, un juego facilísimo de empezar a jugar pero que requiere estrujarse las neuronas, –sólo el primer grupo de figuras es sencillo de acabar– de manera continua, provocando una adicción en constante aumento. Como todas las ideas sencillas, todo un acierto.

*A.M.*

### CONSEJOS y TRUCOS

- ***Si juegas contra el ordenador, verás pronto la estrategia a seguir, pues es la misma que utiliza la máquina: colorear las casillas estratégicas –aquellas que poseen el mayor número de casillas colaterales– con el color que tu rival posea en mayor cantidad, de manera que le sea difícil colocar dicho color en el mapa; de hecho si, en vez de difícil, se lo pones imposible, habrás ganado la partida.***
- ***Administra tus colores. Cuando tengas gran cantidad de un color, empléalo en casillas pequeñas y con poca "comunicación".***



## *¿No robarás?*

# REVELATION

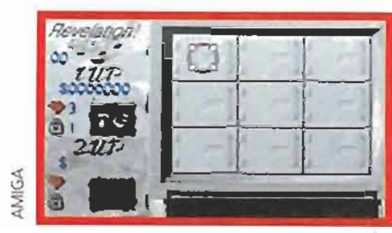
- **KRISALIS**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**


AMIGA

El desarrollo del juego además de muy original es muy divertido, lo que es un gran tanto a su favor.


AMIGA

La progresiva dificultad que se aprecia cuando avanzamos está perfectamente estudiada para enganchar.


AMIGA

Aunque en principio parece complicado, tras unas partidas acabaremos por comprenderlo.

La muy en boga moda de juegos tipo «puzzle» al estilo creado por el legendario «Tetris» ha tenido sus ventajas y sus contrapartidas, y desde luego entre las primeras cabe citar el hecho de que cada cierto tiempo tenemos la oportunidad de ver en nuestros ordenadores juegos que, sin llegar a ser maravillas, por lo menos si son originales y no nos recuerdan nada más cargarlos a otros lanzamientos anteriores.

Este «Revelation» que Krisalis nos presenta está enmarcado dentro de este género, y haciendo honor a lo antes comentado, sin ser una obra de arte excepcional, ofrece por lo menos a priori la virtud de no estar basado en ninguna producción anterior, además de incluir un desarrollo tremendamente original y sorprendente.

La cosa es más o menos así: se supone que somos unos expertos ladrones especialistas en reventar toda caja de seguridad que se nos ponga por delante, por muy complicada que sea su combinación de seguridad. Ahora bien, el hecho de que esta suposición sea más o menos cierta va a depender directamente de que una vez que comencemos la partida lo demostremos sobre la pantalla, desvalijando las 88 cajas fuertes que el juego en sus sucesivos niveles nos pondrá delante.

El sistema para conseguirlo es como siempre fácil de explicar y difícil de conseguir. Lo que tenemos que hacer es girar las ruedas que componen cada combinación hasta situarlas en la posición que permite la apertura de la caja correspondiente.

Cada rueda posee cuatro círculos coloreados y, si nos fijamos, al lado de cada una de ellas hay una flecha también de color. Lo que tenemos que hacer es conseguir que el color del círculo de la rueda y el de la flecha que le está apuntando coincidan.

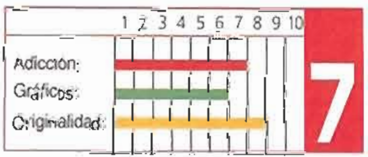
El mecanismo para lograrlo es más complicado de explicar, ya que lo que hay que hacer es girar otras ruedas parecidas a las anteriores pero con un eje en su centro, y tener en cuenta las reglas del juego, por las que los círculos de igual color de dos ruedas adyacentes se repelen entre sí, haciendo que una de ellas gire. Mediante este procedimiento, –teniendo en cuenta que al estar varias ruedas en contacto entre sí una vez girada una se puede iniciar una reacción en cadena y girar varias sucesivamente–, tenemos que tratar de que todas las ruedas que forman parte de la combinación queden colocadas de forma correcta.

En ese momento la caja se abrirá y pasaremos a una fase de bonus intermedia en la que en un tiempo límite tendremos que tratar de abrir (simplemente pulsando sobre ellas) las pequeñas cajas de seguridad que contenía la que ya hubiésemos abierto.

Pasamos ahora a comentaros nuestra opinión sobre el programa. La primera desventaja que se nos ocurre frente a otros juegos tipo "puzzle" es que en «Revelation» los niveles son siempre iguales. Por contra si se puede decir que la progresiva dificultad de los sucesivos niveles contribuye mucho a elevar la adicción, y que la calidad técnica está más trabajada que en muchos lanzamientos de este estilo.

Como ya adelantábamos «Revelation» no va a romper ningún molde, pero es un juego más que recomendable especialmente para los adictos a este tipo de programas.

*J.E.B.*



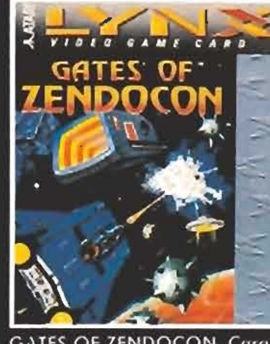
# LYN

## EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO

# ACCION P



ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con multiples y devastadoras armas, conduces tu nave a traves de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes oleadas de alienigenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a traves de 40 niveles para 4 aventureros que descubriran pocimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX preciso disponer de una buena dosis de destreza, lógica y autocontrol. ¡Atrevete con el desafio!



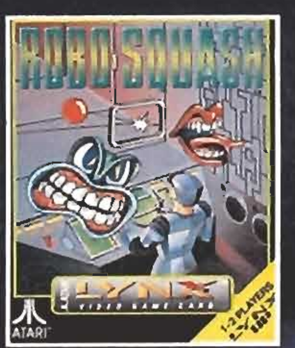
Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las pildoras y tragate a los fantasmas.



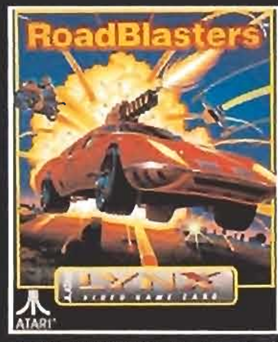
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresion, pero es dificil distribuir el periodico evitando los obstaculos.



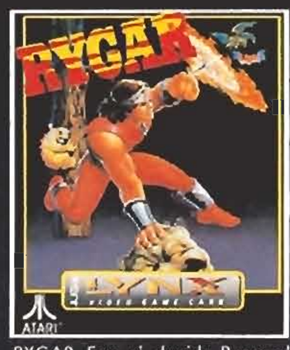
RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un punetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cometelos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atómico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



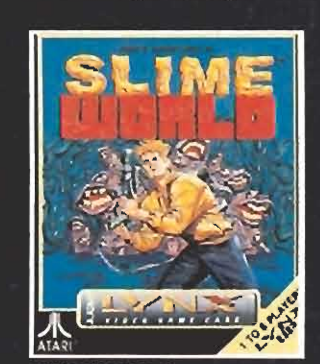
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendras que atravesar 23 paisajes.



CHIP'S CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitiran abrirte camino y evitar las trampas y los obstaculos de los 144 niveles de este juego.



BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



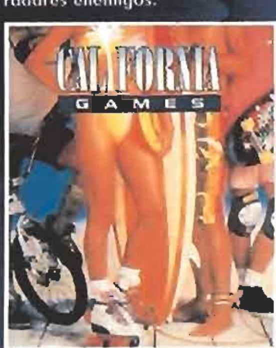
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompanarte hasta 7 amigos en esta expedicion.



XENOPHOBE. Tendras que comerte los Xenos en más de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podrán acompanarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, disparale tambien. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu mision.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espiritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

**3.900 + IVA Ptas.**

## PERIFERICOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

**17.900* Ptas. + IVA**

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

**ATARI LYNX**

# YO, NEXUS 7

## El futuro ya está aquí

Estamos viviendo una época de grandes cambios. Los ordenadores cada vez se convierten más en algo imprescindible. ¿Os habéis parado a pensar qué sería de nosotros sin ellos? Desde el momento que nos levantamos de la cama hasta el instante en que volvemos a ella, no hacemos más que interactuar con computadoras, y probablemente en los próximos años los chips se utilizarán para cosas que ni a los más audaces autores de ciencia ficción se les habría podido pasar por la imaginación. Cualquiera de vosotros puede intuir que en pocos años nuestras casas estarán controladas completamente por ordenadores. Hoy en día, algunos edificios modernos, –por ahí les llaman inteligentes–, controlan, gracias a complejos sistemas informatizados, luz y temperatura. Sin olvidar las centrales de seguridad contra incendios y otros desastres que incorporan estos rascacielos futuristas.

Los coches del siglo XXI nos indicarán el camino más corto de un lugar a otro gracias a las computadoras, nadie podrá robar nuestro vehículo porque únicamente responderá a nuestra voz, consumirán menos combustible e, incluso, nos llevarán solos cuando no tengamos ganas de conducir.

Hemos entrado de cabeza en la era de los multimedia, una integración total de comunicaciones que nos permitirá relacionarnos con cualquier persona en cualquier parte del mundo, transmitir y recibir imagen y sonido, crearlo y un montón de posibilidades más, casi ilimitadas. Todo gracias a los chips.

Día a día surgen nuevas tecnologías que hacen que los ordenadores sean más y más rápidos, y, lo que es aún más importante, procesen mayor cantidad de información en menos tiempo. ¿Es mejor la vida que nos espera que la que vivieron nuestros abuelos?

Hace un par de siglos las enfermedades diezmaban las naciones, los desplazamientos de un lugar a otro eran largos y costosos y la única forma de comunicación era el correo. Seguro que si empezáis a pensar en todas las posibilidades que tenéis hoy a vuestro alcance y las comparáis con las que tenían vuestros mayores, dais gracias por haber nacido en la época en que lo habéis hecho.

Claro está que todo también tiene su lado malo, pero confiemos en que la contaminación y la acumulación de residuos, entre otros, tengan pronto una solución. De momento parece que el hombre siempre ha sido capaz de superar sus dificultades.

Estamos en los albores de la nueva Era, en pleno momento del cambio, muchas generaciones de pensadores de la antigüedad nos envidiarían, quizás los del futuro también lo hagan, tendremos que trabajar duro para que los habitantes de siglos venideros puedan estar orgullosos de nosotros. ¿ Estáis dispuestos a ello ? Nosotros sí.

*Javier de la Guardia.*

■ *Os recordamos que esta sección está a vuestra disposición. Podéis enviar cuantas colaboraciones queráis sin olvidar escribir en el sobre: Sección Micromanías. Esta es nuestra dirección: MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A. Ctra. de Irún Km. 12,400 -28049 Alcobendas MADRID.*




■ ***la compañía española Topo Soft prepara un nuevo juego de ciclismo. Parece ser que el programa va a ser apadrinado por un conocido as de la bicicleta, aunque su nombre se mantiene en secreto y, a pesar de que hemos aplicado el tercer grado a nuestro contacto, no ha soltado prenda. Os mantendremos informados.***

■ ***Commodore está estudiando poner a la venta un nuevo modelo de Amiga, llamado Amiga 400. El equipo está siendo diseñado teniendo en cuenta que la mayoría de los usuarios lo emplearán únicamente para jugar, por lo que no tendrá posibilidades de expansión y, por lógica, su precio será más ajustado que el actual.***

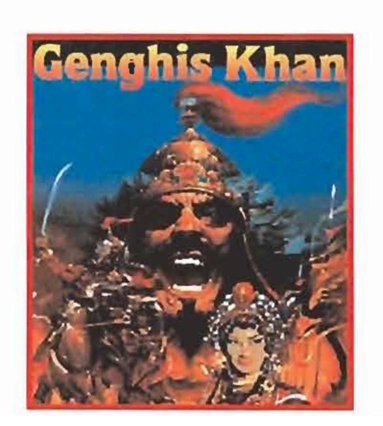
***¿Qué** razón impide celebrar en nuestro país una feria dedicada sólo al software doméstico como ocurre en otros países?*

***¿Cómo** es que no se publica, desde hace muchos meses ningún juego en la línea de «Decathlon», esperan las olimpiadas del 92?*

***¿Cuándo** volveremos a oir algo concreto sobre Rare, los míticos Ultimate, y dejarán de circular rumores que luego resultan falsos?*

***¿Por qué** hay juegos españoles cuyos textos aparecen únicamente en inglés? No debe ser tan difícil hacer dos versiones una en castellano y otra para el mercado exterior.*

## Busca las diferencias






El mismo nombre, el mismo personaje, el mismo tipo de juego, una carátula parecida, fechas muy cercanas para su lanzamiento... inaudito, sencillamente increíble. Resulta que tanto Infogrames como Positive han decidido realizar un juego con Genghis Khan como protagonista, y como si se hubieran puesto de acuerdo -y nos consta que no ha sido así- o como si hubiera habido de por medio una estratégica labor de espionaje industrial, el resultado de su trabajo, sin entrar en juicios de calidad, no es otro que dos programas que en muchos aspectos resultan ser dos auténticas gotas de agua.

Por el momento ninguna de las dos compañías ha dicho esta boca es mía con relación al asunto, pero la verdad es que a menos que este embrollo sea fruto de una increíble casualidad, no nos extrañaría nada que todo este asunto acabase como el «rosario de la aurora»... os mantendremos informados.

## DESVELAMOS NUESTRO SECRETO



Seguramente en más de una ocasión os habréis preguntado llenos de intriga cómo vuestros redactores favoritos obtienen esos mágicos pokes y trucos que se convierten en un arma invencible contra los más endiablados arcades... Ha llegado el momento de revelaros la verdad. Durante más de cinco años nuestro equipo de especialistas en hardware y software trabajó duramente para convertir en realidad el proyecto T.R.O.L.A (Transmutador de Redactores a Ordenador por Linkado de Atomos), cuyo cometido no es otro que la transferencia de seres vivos al interior de una computadora. Gracias a ello, y una vez cargado el juego deseado, nuestros arrojados redactores trabajan en primera línea de fuego (tal y como se aprecia en la imagen) recolectando información, cooperando en la lucha contra el mal junto a los protagonistas, y cuando la ocasión lo requiere, sometiendo a los enemigos a un implacable interrogatorio para arrancarles todo tipo de secretos.

Eso sí, dado que el genio responsable del proyecto, un tal Mr. Bacterio todavía no ha conseguido encontrar las vidas infinitas para nuestros redactores, hasta el momento el número de bajas en combate ofrece un saldo sencillamente escalofriante... Por cierto, ¿alguno de vosotros está buscando trabajo?


MICRO
Especial
VIDEO
CONSOLAS


SEGA
MEGA DRIV
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
AHORA SOLO
29.900 Ptas.
SEGA
TRIGGER
POWER
RESET
VOLUME
16-BIT
POWER
ON
MEGA DRIV
SEGA
Una nueva dimensión



La video-consola
Definitiva
INCLUDES
ARCADE HIT!
"ALTERED BEAST"
Definitiva en tecnología
Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.
Definitiva en gráficos
Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.
Definitiva en sonido
En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!
Definitiva en juegos
¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).
Definitiva en todo
No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño súper, mando de control ergonómico, el fabuloso juego «Altered Beast» de regalo y la garantía de Sega.
¡No lo pienses más!
Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.
Súper Basketball
Súper Mónaco G. P.
Ghouls'n Ghosts
Moonwalker
Sword of Sodan
¡HAZME UN FAVOR,
CONÉCTAME A UN
en videojuegos
SEGA
from Virgin
Distribuidor en España por acuerdo con
VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE
SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240
28016 MADRID

# CONSOLAS A DIESTRO Y SINIESTRO


SEGA MASTER SYSTEM



SEGA MASTER SYSTEM II


GAME GEAR


AMSTRAD GX 4000


NINTENDO

*Desde los tiempos en los que surgieron los primeros aparatos para conectar a nuestros televisores, el mundo del videojuego ha evolucionado de forma imparable. Primero, fue el Spectrum quien entró como una tromba en nuestros hogares, hace un par de años las máquinas de dieciséis bits, léase Amiga, Atari y Pc, fueron quienes despertaron de nuevo el mercado y ahora son las consolas.*

*Herederas directas de los antiguos juegos de tenis en blanco y negro, que seguro algunos todavía recordáis no sin cierta nostalgia, ahora las consolas van acompañadas de cartuchos intercambiables y, evidentemente, con muchas mejoras técnicas, éstas se han apoderado de los juego-adictos.*

*Las diferencias que presentan frente al ordenador clásico son evidentes. La más valorada es la rapidez de carga, casi instantánea; un punto muy importante para que incluso los usuarios más jóvenes sean capaces de utilizarlas desde el primer momento. Tampoco hay que dejar aparte el tema económico: las consolas son por regla general más baratas que los ordenadores, aunque los cartuchos suelen ser algo más caros.*

*¿Qué las computadoras son más versátiles? Es cierto, pero está demostrado que la mayor parte de la gente que compra un ordenador doméstico lo usa fundamentalmente para jugar, y en éste punto coinciden con las consolas. Y, por último, no se puede dejar pasar la idea de que los cartuchos son incopiables, con lo que se evita la piratería y haciendo de las consolas un mercado muy interesante para las compañías de software.*

## CUANTAS Y COMO SON

*Las consolas se pueden dividir en tres grandes grupos. Las primeras y las más básicas están construidas con tecnología de ocho bits, son las más comunes, aunque están empezando a ser desbancadas por sus hermanas de la siguiente generación, las consolas de dieciséis bits, de las cuales sólo hay un ejemplo en España. Un tercer grupo serían las consolas portátiles; "pequeñas en tamaño pero grandes en prestaciones", podríamos decir parodiando a algún que otro fabricante de automóviles. Estas últimas se basan en la idea de que a todos nos apetece echar una partidita de vez en cuando sin importar el momento y el lugar, por lo que llevan una pantalla incorporada y una salida para conectar unos cascos, como si de un walkman se tratase.*

*Hechas estas especificaciones vamos a pasar a contaros algo más sobre las máquinas que hemos elegido para este especial que ahora tenéis en las manos.*

*Podríamos decir que no están todas las que son pero sí son todas las que están.*

## SEGA MASTER SYSTEM I y II

*Renovada estéticamente, la Sega Master System II, la consola de ocho bits de Sega, –al igual que su predecesora en el tiempo–, es una de las más populares en nuestro país. Similar en prestaciones a los ordenadores de su misma categoría, posee una paleta de colores más que aceptable, un buen procesador de sonido y, lo que es más importante, una enorme cantidad de juegos disponibles.*

## AMSTRAD GX4000

*De reciente aparición, es idéntica a la nueva serie Plus de Amstrad.*

*También de tecnología ocho bits pero mejorada en referencia a los modelos anteriores, aporta como novedad la carga prácticamente inmediata. Pequeña en tamaño y muy manejable. De momento no hay demasiados juegos para ella pero todo se andará.*

## NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

*Conocida popularmente como NES, es la competidora directa de Sega.*

Muy difundida en los Estados Unidos se está haciendo también con una parte muy importante del mercado en Europa. Ocho bits también y con prestaciones similares a la Master System. En estas páginas podrás ver diez cartuchos de los mejores que hemos podido encontrar para esta máquina.

## ATARI 7800

Curiosamente, Atari es una empresa pionera en esto de las consolas. Su sistema de videojuegos lleva muchos años en el mercado, quizás debido a que cuando reestructuran una máquina lo hacen de forma que sea compatible con aparatos anteriores, así, esta última versión puede utilizar también los cartuchos de la consola 2600, lo que hace que el número de juegos disponible sea tremendamente elevado, aunque, desgracidamente algo difícil de encontrar en nuestro país donde esta máquina nunca ha sido demasiado popular.

## COMMODORE G64

Un 64 sin teclado, es realmente la base de esta consola de Commodore. Esta compañía que sabe que sus máquinas suelen estar por delante de su tiempo ha decidido reformar su línea y eliminar las teclas de su legendario CBM 64. Internamente es similar a su hermano gemelo y éste, si no fuera por el tedioso sistema de carga de cinta, sería un sensacional ordenador de ocho bits, así que imaginaros como queda la cosa si evitáis el cassette...Desgraciadamente lleva poco tiempo en el mercado y en España sólo Dinamic ha apostado por ella por el momento.

## SEGA MEGADRIVE

La única de nuestro examen que posee tecnología de dieciséis bits, capaz incluso, mediante un accesorio especial de permitirnos cargar los cartuchos de su hermana pequeña. Sega ha lanzado esta consola en España en medio de una importantísima campaña publicitaria lo que la ha colocado en una posición puntera en el mercado. Y la verdad es que el aparatito se lo merece: paleta con una enorme variedad de colores, sonido estereofónico de gran calidad, un elevada cadencia de lanzamientos lo que permite que ya haya muchos juegos disponibles y, en general, una máquina que nos permite prácticamente tener un salón de videojuegos en nuestra habitación. Nos ha costado elegir diez juegos debido a la alta calidad de casi todos, pero lo hemos hecho y aquí los tienes.

## GAME BOY

La portátil de Nintendo, en blanco y negro pero con muchos cartuchos disponibles y terriblemente divertidos. Tiene todo lo que se puede pedir a un sistema portátil: tamaño, gráficos, rapidez, buen sonido y curiosamente un montón de interesantes accesorios.

## LYNX

Impresionante a la vista, gracias a su pequeña/gran pantalla en color que permite desarrollar juegos de gran resolución gráfica. Su único problema es el consumo de pilas, pero merece realmente la pena por tener en nuestras manos este prodigio de la técnica.

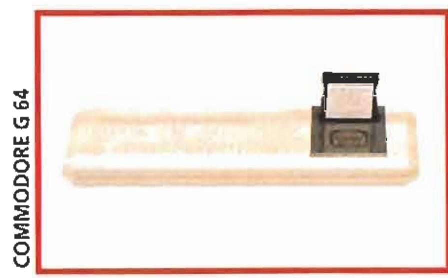
Aunque de momento no posee una programoteca muy grande no hay mes en el que no salgan dos o tres cartuchos, -tarjetas en este caso-, nuevos por lo que es posible que dentro de poco se coloque a la altura de su más directa competidora.

## GAME GEAR

La primera consola portátil de Sega es la más directa rival de las hand-helds, antes citadas. Al igual que el Lynx su pantalla es en color, pero su tamaño es bastante menor. Todavía no ha sido comercializada en Europa, pero por su actualidad nos ha parecido oportuno, antes de realizar un análisis más exhaustivo, dedicarle esta breve reseña.



ATARI 7800


COMMODORE G 64


MEGADRIVE


GAME BOY



LYNX

SUPLEMENTO DE MICROMANIA Nº 36

MAYO 1991

**Director:** Domingo Gómez. **Redactora Jefe:** Cristina M. Fernández. **Diseño:** Jesús Caldeiro. **Redacción:** José Emilio Barbero y Javier de la Guardia. **Director de Publicidad:** Mar Lumbreras. **Secretaría de Redacción:** Mercedes Barrio. **Fotografía:** Daniel Font. **Edita:** HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión.

# COLUMNS

¿Te gusta jugar con programas tipo «Tetris»? Aquí tienes lo más parecido que puedes encontrar para tu Megadrive. Con un desarrollo muy similar al del clásico juego de origen soviético pero con alguna pequeña complicación añadida, «Columns» es el típico cartucho que una vez conectado en la consola va a conseguir que te resulte imposible despegarte del monitor, sobre todo en la opción de dos jugadores, en la que la adicción alcanza niveles que rozan lo increíble.



El invento consiste sólo en colocar juntas las joyas del mismo color y aspecto, para ir eliminándolas, de tal forma, que, mientras éstas vayan desapareciendo, dejen el lugar libre para nuevas fichas, que caen desde la parte superior de la pantalla.

¿Qué tendrán este tipo de programas que gustan a todo el mundo? Desde luego, «Columns» tiene de todo en cantidad y calidad, aunque, sin duda, su mejor baza es su elevado nivel de adicción.

Entretenido, sencillo de entender y mucho más fácil de jugar todavía ¿quién puede dar más? Un cartucho que no puede faltar en la programoteca de ningún "adicto" que se precie.

# BATTLE SQUADRON

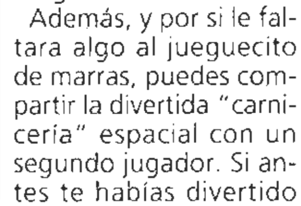
Así me gustan a mí los arcades: rápidos, adictivos y con buenos gráficos; además, si las explosiones suenan a verdaderas explosiones, pues mejor que mejor. Quizás penséis que soy demasiado violento, pero ¿quién se preocupa de unos pocos marcianos? ¿o es que se han convertido ya en una especie en extinción? No sabemos si eso será así algún día pero de momento seguimos disfrutando como enamos en juegos de este tipo.

La historia comienza cuando dos exploradores espaciales, que regresan de una peligrosa misión con información altamente secreta y esencial para el futuro de la raza humana, son raptados por una enorme nave procedente del mismito corazón del Imperio Barrax, los eternos enemigos de los terrícolas desde hace ya varios siglos. En ese momento comienza el rescate, esto es, tu misión en la aventura.

Cientos de naves de distintas formas, armas para recoger, diferentes escenarios, –todos ellos dignos de la mejor película de ciencia ficción–, y acción trepidante, sobre todo esta última, son las características principales de un fantástico programa de un joven llamado Martin Pedersen, que hizo las delicias de los poseedores de un Commodore Amiga y que ahora ha sido convertido con gran espectacularidad para la Sega Megadrive.







Además, y por si le faltara algo al jueguecito de marras, puedes compartir la divertida "carnicería" espacial con un segundo jugador. Si antes te habías divertido con «Battle Squadron», ahora, con esta opción no podrás dejar de avanzar hasta terminárlo. «Battle Squadron» tiene cuanto se le puede pedir a un buen arcade. Imprescindible en tu colección.

# SUPER MONACO GP

No podía faltar en esta selección uno de los más recientes juegos aparecidos para la Megadrive, ya que ésta es una de las mejores conversiones que se han podido ver en los últimos tiempos. ¿Cómo se ha conseguido tal similitud con la máquina original?

Probablemente éste sea uno de los secretos mejor guardados en el cuartel general de Sega, pero a nosotros no nos interesa para nada el espionaje industrial, lo que nos importa de verdad es que en este cartucho están encerrados los más famosos circuitos de Fórmula I del mundo, junto a los mejores pilotos y los coches más potentes. Un juego que va a transformar tu habitación en un auténtico taller mecánico de la escudería que prefieras.

Prepárate para sentir la emoción de pilotar un bólido sobre el asfalto de la pista de Mónaco a más de trescientos kilómetros por hora, y no te preocupes si todavía no has cumplido los dieciocho y no tienes el carnet, ya que no lo necesitarás para convertirte en campeón del mundo. Lo que sí te harán falta son horas de práctica porque no va a ser una tarea fácil.





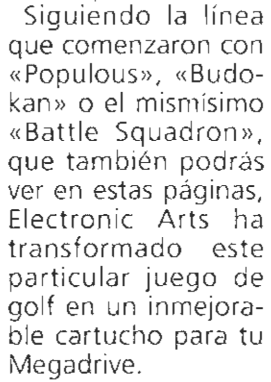




En el programa verás la pista como si estuvieras dentro del coche. A los lados de la carretera habrá diversos obstáculos y el resto de los participantes del campeonato intentarán por todos los medios que te estrelles o quemes el motor. Ponte el casco y el mono ignífugo, levanta el pulgar cuando todo esté correcto, sonríe a la chica que está junto a la rueda de tu bólido y... pisa a fondo.

# ZANY GOLF

Otro juego que pasó ya por los ordenadores de dieciséis bits fue el famoso «Zany Golf»; uno de los primeros programas que hicieron uso de todas las posibilidades de color, sonido y movimiento de las nuevas generaciones de máquinas.



Siguiendo la línea que comenzaron con «Populous», «Budokan» o el mismísimo «Battle Squadron», que también podrás ver en estas páginas, Electronic Arts ha transformado este particular juego de golf en un inmejorable cartucho para tu Megadrive.

Hay nueve circuitos, cada uno de ellos más estrambótico y enrevesado que el anterior, en los que nuestra misión no será sólo introducir la bola en el agujero sino, en la mayor parte de los casos, descubrir la forma de hacerlo, porque a veces, el hoyo estará oculto, en otros casos tendremos que descubrir cuál es el mejor camino para alcanzarle, y, en general, rompernos la cabeza para resolver este gigantesco y adictivo puzzle que nada tiene que envidiar a otros juegos de temática mucho más compleja.

Visualmente, «Zany Golf», es sensacional y no hay más que ver la presentación para darse cuenta de que estamos ante un producto muy especial. Este es uno de los programas más divertidos que podréis encontrar por ahí para pasar esas tardes de domingo en las que la proximidad del lunes os tiene tirados en vuestro sillón favorito y en las que no sabéis qué hacer para distraeros un rato. Conectad la consola con el «Zany Golf» y se habrán terminado vuestros males..., o casi.

## AFTER BURNER II

Y aquí es donde todos deberíamos preguntar, ¿y el «After Burner I»? Pues no lo sabemos, ni falta que nos hace, porque este cartucho es tan bueno que lo llamemos como lo llamemos no deja de ser un magnífico juego. De todas formas las similitudes entre este «After Burner II» y el arcade original son tantas que no nos explicamos el porqué de la segunda parte. Pero, a lo que vamos, todo lo que las conversiones de esta máquina para los ordenadores de ocho y dieciséis bits, tuvo de malo, lo posee de bueno el programa para la Sega Megadrive. ¡Qué gráficos! ¡Qué movimiento! Y lo mejor de todo es el sensacional scroll de pantalla conseguido en el juego. Así, en una primera aproximación, la única diferencia que vas a encontrar entre la famosa versión original que viste en los billares de cerca de tu casa, en la que se movía el asiento al compás de tu avión, es precisamente esa... la silla de tu habitación no sufre los efectos de los movimientos de tu joystick.





«After Burner II» no es un simulador de vuelo sino un arcade, pero es uno de los pocos programas que te hará sentir las emociones que deben pasar por la cabeza de un piloto a los mandos del F-14 Sky Cat, un avión mejorado por los ingenieros de Sega para convertirse en el terror de los cielos. Un cartucho no recomendado para los que tengan problemas cardíacos, o vértigo porque hay algunas veces que se te pone una cosa en el estómago...

## STRIDER

Duro como el acero, rápido como la pantera, certero como un disparo... estos calificativos iban de boca en boca. El blanco de todos ellos era el jóven Hiryu, un guerrero entrenado para las misiones más peligrosas y del que ahora dependía el futuro de la humanidad. O lo que quedaba de ella.

Hacía ya largos años que los seres humanos se enfrentaban contra Meio, un ser extraterrestre que había aniquilado nuestro planeta y esclavizado a los supervivientes. Sólo una isla en medio del pacífico había resistido los ataques de Meio, y de allí, surgían, perfectamente entrenados, los caudillos que dirigían la resistencia en los pocos núcleos de civilización que todavía quedaban en pié. Hiryu era fruto de un experimento, durante dieciocho años no se había escatimado nada para formar a una perfecta máquina de combate y ahora su misión estaba a punto de comenzar: debía infiltrarse en el cuartel general de Meio, burlar sus defensas y aniquilarle sin piedad.

«Strider» es la conversión de una conocida máquina recreativa que alcanzó la fama gracias a sus magníficos gráficos y su elevado nivel de adicción. Si alguna vez jugaste en ella no notarás prácticamente ninguna diferencia cuando conectes este cartucho a tu Megadrive. Los mismos colores, la misma rapidez y, por supuesto, la misma dificultad. Porque si hay algo que de verdad caracterice a este «Strider» es que está pensado para expertos masacramarcianos.

Arcade puro y simple para esos que presumen de terminar un juego en un par de horas y que van a disfrutar a tope con este cartucho. El resto de los seres humanos también lo pasaremos muy bien luchando contra las huestes de Meio, pero mejor nos plantearemos terminar la aventura en algo más de tiempo, y es que no todos somos igual de hábiles.





# GOLDEN AXE

Death-Adder... un nombre ante el que tiemblan todos los habitantes de Yuria. ¿Todos? ¡No! Hay tres guerreros que han jurado vengar a sus amigos y familiares asesinados cruelmente por el invasor. Son Tyris-Flare, miembro de una raza mítica, nacida para y por la batalla, investida para la dura lucha que se avecina con los poderes mágicos de los hechiceros de Amazonia, su tierra natal; Gilius-Thunderhead, llamado así, Cabeza-tronante, por su destreza con el hacha, es capaz de blandirla con una sola mano y arrojarla con la misma facilidad con la que cualquiera de vosotros lanzaría una pluma, los magos de la raza de los Enanos también le han entregado los ingredientes necesarios para utilizar los antiguos hechizos de su pueblo contra el usurpador; por último, Ax-Battler, curtido en mil cien batallas, campeón del país de los bárbaros, dicen que es capaz de abatir a más de diez enemigos de un solo mandoble, y ahora, gracias al amuleto que le entregaron los ancianos de su pueblo, capaz de usar el poder mágico del fuego. Un trío de valientes que van a recorrer, con tu ayuda, las llanuras de Yuria hasta rescatar a sus antiguos gobernantes, raptados por el malvado Death-Adder.

Una aventura que podrás compartir con un amigo, eligiendo cualquiera de vosotros uno de los guerreros y el otro uno de los dos restantes. Cada héroe tiene unas determinadas habilidades y es capaz de realizar unos movimientos que deberéis ejercitar adecuadamente para vencer en la dura batalla. No hay guerrero mejor que el guerrero entrenado, lástima que el tiempo se os agote y los secuaces del invasor no os den cuartel, habría sido tan fácil si sólo hubieráis podido practicar un poco...

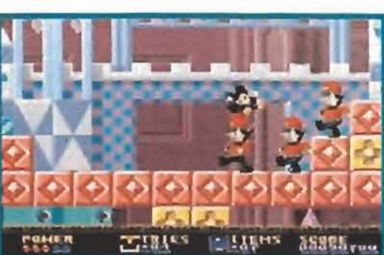




# CASTLE OF ILLUSION

«Castle of Illusion» tiene un protagonista que seguro que a todos os resultará conocido, el ratón más famoso del mundo: Mickey Mouse. Surgido hace más de cincuenta años de la mágica pluma de Walt Disney, Mickey, a pesar de su fama, solamente ha hecho apariciones esporádicas en el mundo de los ordenadores personales y éste es su primer papel estelar en un juego para la Megadrive. La aventura de nuestro pequeño amigo comienza cuando, en una tarde de primavera, su eterna novia, Minnie, es raptada por la bruja Mizrabel. Tras una accidentada persecución, Mickey, llega al castillo de la hechicera y se encuentra que las puertas están abiertas, además de parecer abandonado hace mucho tiempo. Una rápida inspección le lleva a un salón rodeado de puertas al parecer cerradas. –"¿Qué puedo hacer ?"– se pregunta el protagonista de nuestra historia. De repente, la sala se inunda de luz y Mickey pierde el conocimiento, al despertar se da cuenta que las llaves están puestas en las cerraduras. Se lanza hacia una de las puertas y cae de cabeza en un mundo mágico, lleno de extraños seres, amantes todos ellos del estofado de ratón. Su misión será recoger siete diamantes con los que destruirá el embrujo que retiene prisionera a Minnie.





Tras cada entrada se halla un nivel diferente, en algunos hay un brillante, en otros no, pero de cualquier modo todos están repletos de enemigos. «Castle of Illusion» tiene unos magníficos gráficos que en nada desmerecen a los que habría realizado el maestro de la animación y padre de nuestro roedor. Y, por si fuera poco, un movimiento fuera de serie.

En cuanto a la adicción... no os decimos nada porque va a parecer que sentimos debilidad por los programadores de Sega, pero es algo fuera de lo corriente. Un juego digno de Disney.

# MOONWALKER

Después de vender varios millones de discos, nuestro amigo Michael Jackson, decidió hacerse una película a la medida. No escatimó en efectos especiales ni en equipo, lástima que se le olvidara que un film es algo más que una sucesión de alucinantes lucecitas y seres maquillados porque lo que construyó con el nombre de «Moonwalker» no era sino un larguísimo vídeo musical, eso sí correctamente realizado y con un sonido, que es lo que de verdad se le da bien a este chico, que quitaba el hipo. Como tantas otras películas, «Moonwalker» fue transformado a juego de ordenador, donde, todo hay que decirlo, cosechó el mismo éxito que su incursión por la pantalla grande.

Ha tenido que transcurrir un tiempo para que Sega convirtiera la aventura de Michael Jackson en un cartucho para su consola de dieciséis bits. Y esta vez todo ha sido un acierto. No sólo la música del cantante de oro ha sido perfectamente digitalizada, sino que hasta los sensuales movimientos del cantante cuando baila, han sido transformados en habilidades para defenderse de sus enemigos. Al igual que en la versión cinematográfica, Mr. Big, es el malo de la película, y nuestra misión será rescatar a los pequeños fans de Michael de las garras de sus secuaces. Un videojuego en el que se ha recreado un auténtico ambiente de videoclip, que parece una mezcla extraña cuando comienza la aventura pero en el que con un poco de práctica serás capaz de hacer verdaderas virguerías, todo al ritmo del cantante de moda. Aunque lo que te guste sea el heavy, date el gustazo de ser Michael Jackson durante un par de horas y decir eso de: "¡OuH!" Sencillamente fantástico.





# GHOULS'N'GHOSTS

Los caballeros andantes no podemos tomarnos ni un respiro. No he terminado de pelear contra el Príncipe de las Tinieblas, –como podréis comprobar en la primera parte de mi aventura, que llamé «Ghosts'n'goblins»–, cuando ya estoy de nuevo metido en otro berenjenal. Sir Arthur, por aquí, Sir Arthur por allá, no puede uno hacerse famoso sin que le llamen de todas partes para rescatar princesas o destruir dragones. Yo que esta noche tenía pensado quedarme en el castillo para ver un rato la televisión y leer unas páginas de mi libro favorito, «Don Quijote de la Mancha», pues nada, todos mis planes se han ido al garete, y todo gracias a la princesa, que se deja raptar por cualquier demonio de tres al cuarto. Otra noche sin dormir y sin quitarme la armadura".

Sir Arthur es el protagonista de este cartucho, segunda parte de un conocido juego, y tan bueno como su predecesor en el que miles de criaturas infernales impiden el paso a nuestro héroe. Mientras tanto, a base de espadazos, pedradas e incluso usando algo de magia, intentará abrirse camino para llegar a la guarida de su eterno enemigo.

Acción, emoción y adicción a tope, además de otras cuantas cosas también terminadas en "on", es lo único que os promete este cartucho para vuestra Megadrive. Y no es poco, porque con «Ghouls'n'ghosts» vais a tener poco menos que toda una espectacular máquina recreativa metida en el salón de vuestra casa. ¡Fantasmitas a mí!







## ACCESORIOS

**POWER BASE CONVERT.** Este potente accesorio permite utilizar en la consola de 16 bits los cartuchos fabricados para la de 8 bits.

**SILLA.** El auténtico no va más. Esta silla, como las más recreativas, se mueve mientras juegas con tu consola.

**JOYSTICK POR INFRARROJOS.** Si para ti los cables son un estorbo o si simplemente desear jugar con tu consola desde donde quieras y sin ataduras de ningún tipo, este joystick está especialmente indicado para tus necesidades.



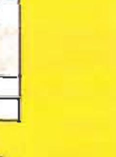

**VENTA POR CORREO**

**HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO**
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
527 39 34*
(91) 539 04 75 / 539 34 24
FAX: 457 59 54









**TIENDAS MAIL SOFT**



P.º Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
**Tel. 227 82 25**

Montera 32, 2.º
28013 MADRID
**Tel. 522 49 79**

**PRECIOS IVA INCLUIDO**







**MEGA DRIVE**

+ALTERED BEAST+CONTROL PAD

# 29.900

VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA

### PERIFÉRICOS

| | |
|---|---|
| Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit | 6.490 |
| Cable vídeo monitor | 1.499 |
| Power PAD | 2.599 |
| Arcade Power Stick | 7.900 |
| Euroconector | 3.500 |

## CARTUCHOS MEGADRIVE

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Afterburner II | 6990 | Ghouls'n'ghosts | 8490 | Revenge of Shinobi | |
| Alex Kid in E.C. | 5990 | Golden Axe | 6990 | Shadow Dancer | |
| Arnold Palmer Gold | 6990 | Granada | 6490 | Space Harrier II | |
| Arrow Flash | 6990 | Hard Driving | 6990 | Strider | |
| Atomic Robokid | 6990 | Hellfire | 6490 | Super Hang On | |
| B. Douglas Boxing | 6990 | Herzog Zwei | 6990 | Super League Baseball | |
| Baseball | 6990 | Insector X | 5990 | Super League Basketball | |
| Battle Squadron | 8490 | Ishido | 5990 | Super Monaco G.P. | |
| Budokan | 8490 | James Pond | 8490 | Super Thunderblade | |
| Columns | 5490 | John Madden Football | 6490 | Super Volleyball | |
| Crack Down | 6990 | Klax | 5990 | Sword of Sodan | |
| Cyberball | 6990 | Lakers V. Celtics | 6990 | Sword of Vermilion | |
| D. J. Boy | 3990 | Last Battle | 6990 | Target Earth | |
| Dick Tracy | 6990 | Mikey Mouse | 8490 | Thunderforce II | |
| Dynamite Duke | 6990 | Moon Walker | 7990 | Thunderforce III | |
| E. Swat | 6990 | Mystic Defender | 6990 | Trampoline Terror | |
| Fatal Labyrinth | 6490 | Pack Rilleyr Basketball | 5990 | Truxton | |
| Final Zone | 5990 | Paa Golf | 8490 | Twin Hawk | |
| Fire Shark | 6990 | Phantasy Star II | 8490 | Wonderboy III | |
| Forgotten World | 6990 | Phelias | 4490 | World Cup Italia 90 | |
| Gain Ground | 6990 | Populous | 8490 | Zany Golf | |
| Ghostbuster | 6990 | Rambo III | 5990 | Zoom | |

## CARTUCHOS SEGA

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ace of Ace | 5990 | Dead Angle | 5590 | Great Voleyball | 3900 | Secret Command | 1990 |
| Action Fighter | 1990 | Dick Tracy | 5990 | Imposible Mission | 6990 | Shanghai | 4990 |
| Aerial Assault | 5590 | Double Dragon | 5590 | Indiana Jones | 6990 | Shinobi | 5590 |
| After Burner | 5990 | Double Hawk | 5590 | Joe Montana Football | 5990 | Slap Shot | 5590 |
| Alex Kid in Shinobi | 5590 | Dynamite Duke | 5990 | Jungle Fighter | 5990 | Space Harrier | 4990 |
| Alex Kidd | 4990 | Dynamite Dux | 5590 | Maze Hunter | 3490 | Spellcaster | 5990 |
| Alex Kidd-High Tech | 4990 | E-Swat | 5990 | Mickey Mouse | 5990 | Spy Us Spy | 3490 |
| Alien Syndrome | 3900 | Enduro Racer | 1990 | Moonwalker | 5990 | Strider | 5990 |
| Altered Beast | 5590 | F-16 | 3490 | My Hero | 1990 | Submarine Attack | 5990 |
| American Pro Football | 4990 | Fantasy Zone | 1990 | Operation Wolf | 5590 | Summer Games | 4990 |
| Assault City | 5590 | Fantasy Zone II | 3490 | Out Run | 5590 | Super Monaco G.P. | 5590 |
| Aztec Adventure | 1990 | Fantasy Zone Maze | 3490 | Paper Boy | 6990 | Super Tennis | 1990 |
| D. Douglas Boxing | 5990 | Fire and Forget II | 6990 | Parlour Games | 3490 | Teddy Boy | 1990 |
| Basketball Nightmare | 5590 | Forgotten Worlds | 5990 | Phantasy Star | 3900 | The Ninja | 1990 |
| Battle out Run | 5590 | Gain Ground | 5990 | Pro Wrestling | 4990 | Thunderblade | 5590 |
| Bomber Raid | 5590 | Galaxy Force | 5990 | Psychic World | 5990 | Transbot | 1990 |
| California Games | 5590 | Gaunlet | 6990 | Psycho Fox | 5590 | Vigilante | 5590 |
| Captain Silver | 5590 | Ghostbusters | 4990 | Quartet | 3490 | Wonderboy | 4990 |
| Carmen San Diego | 3900 | Ghosthouse | 3490 | R-Type | 5990 | Wonderboy III | 5590 |
| Casino Games | 5590 | Ghouls and Ghosts | 5990 | R.C. Gran Prix | 5990 | Wonderboy in Monster | 4490 |
| Chase HQ | 5590 | Global Defense | 1990 | Rambo III | 5590 | World Games | 5590 |
| Choplifter | 4990 | Golden Axe | 5990 | Rampage | 5590 | World Gran Prix | 1990 |
| Cloud Master | 5590 | Golf Mania | 6590 | Rastan | 5590 | World Soccer | 4990 |
| Columns | 4990 | Gavellus | 3900 | Rescue Mission | 1990 | Zillion | 3900 |
| Cyber Shinobi | 5990 | Great Basketball | 3900 | Scramble Spirit | 5590 | Zillion II | 3900 |

*Master System II* **SEGA**

+ALEX KIDD+CONTROL PAD
+SUBCRIPCION REVISTA DISNEY

# 14.900




### PERIFÉRICOS

| | |
|---|---|
| Contro PAD | 1590 |
| Rapid Fire Unit | 1590 |
| Pistola | 5990 |
| Control Stick | 2590 |
| Pistola + 3 juegos | 10490 |
| Joystick Konix | 2800 |
| Joystick Zero Zero | 2950 |
| Joystick Sg Fighter | 3300 |






# 15.900

**Incluye:**
Juego Tetris. Auriculares Stereo. Cable conector 2 jugadores. Suscripción revista Club Nintendo. Pilas. Garantía Oficial. Globo gigante Nintendo.

## CARTUCHOS GAME BOY

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alleway (Arkanoid) | 3900 | Duck Tales | 3900 | Lupa Nuby | 1700 | Side Pockets | 3900 |
| Amazing Penguin | 3900 | Estuche Nuby | 2100 | Motocross Maniac | 3900 | Skate Die | 3900 |
| Batman | 4400 | F-1 Racer | 4400 | Mr. Chin's Gourmet P. | 3900 | Snoopy | 3900 |
| Beach Volley | 3900 | First of the N. Star | 3900 | NBA All Star | 3900 | Spiderman | 3900 |
| Bolsa de juegos Nuvy | 1695 | Flipull | 3900 | Nemesis | 3900 | Super Mario | 3900 |
| Bomber's Adventure | 3900 | Gargoyles | 3900 | Ninja Boy | 3900 | Tennis | 3900 |
| Bouble Ghost | 3900 | Ghostbuster 2 | 3900 | Ninja Turtles | 4400 | Turtles /Foot Clan | 3900 |
| Boxxle | 3900 | Ghostbuster II | 4400 | Paper Boy | 3900 | World Bowling | 3900 |
| Bubble Bobble | 3900 | Golf | 3900 | Penguin Wars | 3900 | | |
| Bugs Bunny | 3900 | Gremlins II | 4400 | Pinball 66 | 3900 | | |
| Castelvania | 3900 | Iluminación Nuby | 2100 | Pipe Dream | 3900 | | |
| Chessmaster | 4400 | In Your Face (Basket) | 3900 | Power Racer | 3900 | | |
| Cyraid | 3900 | Ishido | 3900 | Qix | 3900 | | |
| Double Dragon | 4400 | Kung-Fu-Boy | 3900 | Quarth | 3900 | | |
| Dr. Mario | 3900 | Kung-Fu-Master | 3900 | Radar Mission | 3900 | | |
| Dragon's Lair | 4400 | Light Boy con lupa | 3900 | Robocop | 4490 | | |











**CON EL JUEGO COLUMNS**

# 24.900

**CONVERTIBLE EN TV**

**SEGA**

### CARTUCHOS GAME GEAR

| | |
|---|---|
| Dragon Crystal | 5490 |
| G-Lock | 5490 |
| Mickey Mouse | 5490 |
| Psychic World | 5490 |
| Revenge of Dragon | 5490 |
| Super Monaco Gran Prix | 5490 |

## ATARI LYNX - 17.900 ptas.




**GRÁFICOS COLOR 16 BITS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Adaptador Mechero | 3200 | Rampage | |
| Bolso Pouch | 2395 | Road Blaster | |
| Chip Challenger | 3900 | Robot Squad | |
| Electro Cop | 3900 | Rygar | |
| Gates of Zendocom | 3900 | Shangai | |
| Gauntlet III | 3900 | Slime World | |
| Klax | 3900 | Visor Solar | |
| Pac Man | 3900 | Xenophobe | |
| Paper Boy | 3900 | 7 Arlock Me... | |



## NINTENDO

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Consola | 15900 | Excite Bike | 4200 | Puzznic | 6500 |
| ADV. of Lolo 2 | 6500 | Golf | 4200 | Robowarriors | 6500 |
| Air Fortress | 7900 | Goonies II | 6500 | Rush and Attack | 6500 |
| Alpha Mission | 6500 | Gradius | 6500 | Silent Service | 6990 |
| Ballou Billy | 6900 | Gremlins II | 7900 | Skate or Die | 5500 |
| Batman | 7250 | Journey tho Silius | 6990 | Star Force | 6500 |
| Bigfoot | 6500 | Life Force | 6500 | Super Mario Bros. | 4200 |
| Bionic Commando | 7250 | Mando a distancia | 7200 | Tennis | 3900 |
| Castelvania | 6500 | Mega Man | 6500 | Tetris | 6500 |
| Cobra Triangle | 6500 | Mega Man 2 | 7900 | Top Gun | 6500 |
| Desafio Total | 6900 | Metroid | 7250 | Tortugas Ninja | 7250 |
| Donkey Kong | 6500 | Popeye | 4200 | Track and Field II | 6500 |
| Donkey Kong Class | 6500 | Probotector | 6900 | Zelda I | 8250 |
| Duck Tales | 6990 | Puch Out | 6500 | Zelda I | 8250 |

CARGADORES DE PILAS. MIRA LA PAGINA MAIL DE MICROMANÍA

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT · P.º Santa María de la Cabeza, 1 · 28045 MADR

| | | |
|---|---|---|
| NOMBRE ______ | TITULOS PEDIDOS | PRE |
| APELLIDOS ______ | | |
| DIRECCION COMPLETA ______ | | |
| POBLACION ______ PROVINCIA ______ | | |
| TELEFONO ______ C.P. ______ | | |
| MODELO CONSOLA ______ | | |
| N.º CLIENTE ______ | | |
| ☐ NUEVO CLIENTE | | |
| FORMA DE PAGO: | GASTOS DE ENVIO | 25 |
| CONTRA REEMBOLSO | TOTAL | |



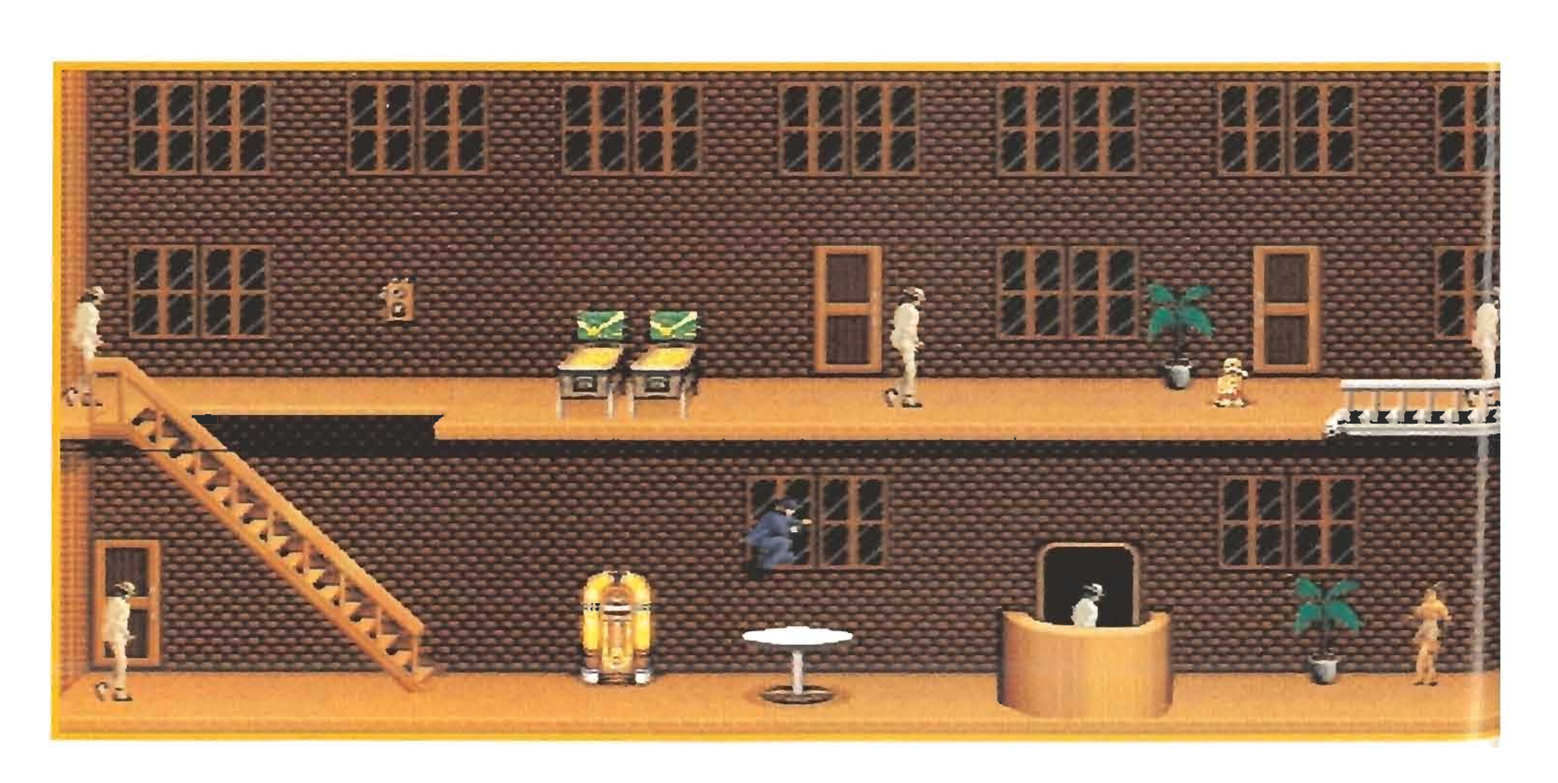

## CARTUCHOS EN PREPARACION

- 688 SUB
- Abrams battle Tank
- Alien Storm
- Bonanza Brothers
- Clutch Hitter
- Donald Duck
- D-Axe
- Fatal Labyrinth
- Flicky
- Golden Axe 2
- Jewel Master
- Joe Montana Football
- Mercs
- Monster World 3
- Ninja Burai
- Out Run
- Phantasy Star III
- Power Drift
- Spiderman
- Streets of Rage
- Toki
- Turbo Out Run

GHOULS'N' GHOSTS





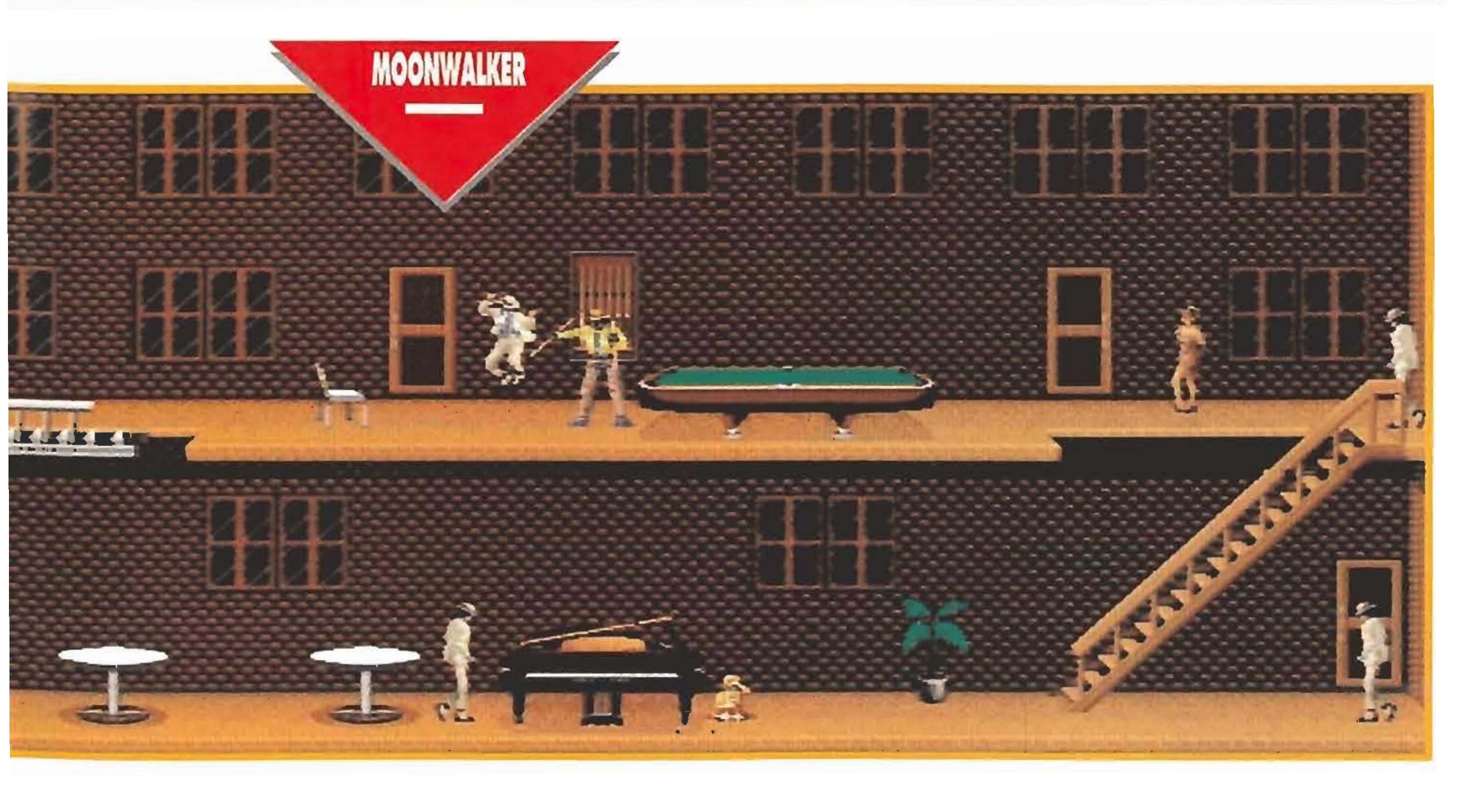


## CARTUCHOS DISPONIBLES

| | | | |
|---|---|---|---|
| Afterburner II | Dynamite Duke | Wonderboy III | Super League (Baseball) |
| Alex Kid enchanted castle | E-Swat | Moonwalker | Super Monaco G.P. (34) |
| Arrow Flash | Forgotten Worlds (33) | Mystic Defender | Super Real (Basketball) |
| A.P.Tournament Golf | Gain Ground | PGA Golf | Super Thunderblade (32) |
| Battle Squadron (34) | Ghostbusters | Populous (33) | Sword of Sodan |
| Budokan | Ghouls'n'Ghosts (32) | Rambo III | Thunderforce |
| B. Douglas Boxing | Golden Axe (31) | Revenge of Shinobi | Truxton (30) |
| Columns | Herzog Zwei | Shadow Dancer | Twin Hawk |
| Crack Down | James Pond | Space Harrier II | World Cup Italia 90 |
| Cyberball | Last Battle | Strider | Zany Golf |
| Dick Tracy | Mickey Mouse | Super Hang-On (30) | Zoom (31) |







# JOURNEY TO SILIUS

Hace ya algunos años, en uno de esos viajes científicos que tanto gustan a la Federación Unida de Planetas, se descubrió un sistema solar en el que había un asteroide ideal para establecer una base científica. La primera idea del capitán de la nave federativa fue bautizar a la enorme roca con el nombre del piloto que la había detectado por primera vez, pero surgió un problema, el buen hombre se llamaba Bonifacio y claro, ¿dónde habéis visto un asteroide que se llame Bonifacio?, así que, de común acuerdo se decidió denominar al pequeño planeta con un apelativo mucho más "galáctico": Silius.

En poco tiempo se estableció la colonia, y prosperó sin problemas hasta que un científico loco decidió que había llegado el momento de hacerse con su control.

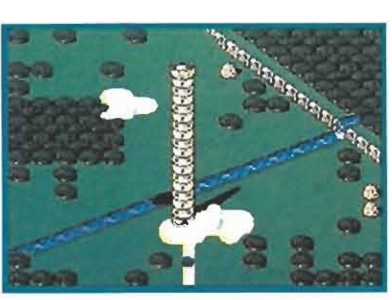
Primero una explosión destruyó el equipo, luego, las máquinas se hicieron cargo de la situación, y ahora, para terminar, se va a intentar recuperar el control de la zona. ¿Y quién mejor para hacerlo que tú?, un piloto experimentado en tareas difíciles.

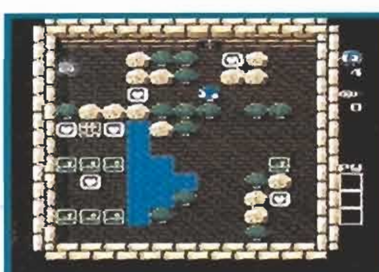


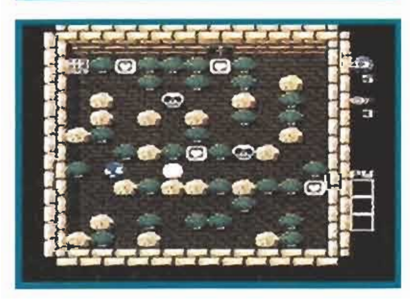
«Journey to Silius» es un juego de desarrollo muy simple y, como la mayoría de los programas sencillos, terriblemente adictivo. No cuenta con gráficos especialmente bien hechos pero es uno de esos cartuchos que tienen un algo especial y que te obligan a que los conectes una y otra vez. Cambia de armas y pelea contra cientos de robots asesinos por un enorme mapeado, sin muchas complicaciones, únicamente teniendo cuidado con los disparos enemigos y sin levantar el dedo del botón de disparo. Sencillez y adicción son los dos ingredientes esenciales para que un juego sea divertido, éste lo es.

# ADVENTURES OF LOLO 2

Aunque desgraciadamente nunca llegó a nuestro país, hubo un juego llamado «Adventures of Lolo», parte primera de este que ahora nos ocupa, que sirvió de presentación para su rechoncho y atrevido protagonista, Lolo. Ahora le podemos encontrar de retorno con una segunda aventura en la que otra vez se las va a ver y desear para derrotar a su más acerrimo enemigo, el malvado rey de Eggerland.



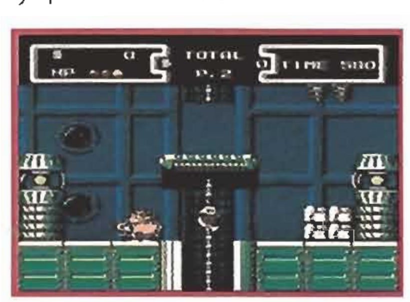




Su cometido no es otro que superar uno a uno los diferentes niveles que forman la mansión de su oponente, una gigantesca torre, y que se caracterizan por haber sido diseñados con idea de convertirse en trampas mortales para todo aquel que incautamente los visite sin ser invitado. Multitud de enemigos, ríos en principio infranqueables y todo tipo de problemas lógicos a resolver son algunos de los obstáculos a superar en nuestra aventura, aunque en principio nuestro cometido principal en cada nivel es recoger todos los corazones repartidos por el mapeado para conseguir abrir así el joyero, y hecho esto, recoger su contenido para que se nos abra la puerta hacia la siguiente zona... algo muy fácil de decir, pero como ya comprobaréis, no tanto de hacer. En fin, que la suerte os acompañe en vuestra aventura con Lolo.

## DUCKTALES

El Tío Gilito, Juanito, Jorgito y Jaimito y los otros personajes del mundo Disney que habitualmente aparecen en los tebeos y que ahora también puedes ver en la televisión, y pronto incluso en el cine, son los protagonistas de estas divertidas «Patoaventuras», que es la traducción exacta al castellano de Ducktales, que transcurren en los lugares más remotos del planeta.





Como buen millonario, el tío de Donald, no ceja en su búsqueda de más y más riquezas y esta vez se ha metido en una historia de tesoros ocultos por antiguas civilizaciones. Sus pequeños sobrinos, que como sabréis son los miembros más eficientes de los Jóvenes Castores, han decidido ayudarle en sus correrías por todo lo largo y ancho de este mundo.

«Ducktales» es un cartucho cuyo principal atractivo, aparte de que técnicamente está realizado con un gran nivel, es la aparición de los personajes de Disney, que ahora parecen estar más de moda que nunca y han superado el olvido al que se les sometió hace unos años, quizás por la dificultad para obtener las licencias necesarias para utilizar a los conocidos patoaventureros en juegos de ordenador, ahora todo parece solucionado y nuestros héroes se pasearán, de ahora en adelante, por las interioridades de nuestras computadoras haciéndonos partícipes de sus emocionantes viajes. Nuestra más sincera felicitación a los señores de Nintendo por permitirnos compartir las historias más divertidas del mundo de Disney.

## DOUBLE DRIBBLE

¿Conoces algún sistema para jugar más de diez partidos seguidos de baloncesto en una misma tarde sin que al día siguiente los calambres y las agujetas acaben contigo? Nosotros sí, y ahora tú también, si colocas en tu consola este cartucho que ahora te presentamos, «Double Dribble», un estupendo programa deportivo que te va a dar oportunidad de codearte con la élite de la prestigiosa NBA.

Lo primero que debemos advertirte es que si ya conoces algún otro título tipo «One on one» o «Two on two», olvídate por completo de ellos, ya que ahora vas a encontrar dos equipos al completo enfrentándose entre sí. Si no tienes a nadie cerca podrás medir tus fuerzas contra la propia computadora, pero si encuentras a alguien dispuesto a comprobar tus habilidades como jugador de basket, podrás hacer uso de la opción de juego simultáneo para dos personas, sin duda la más divertida del programa. En cualquier caso es conveniente que sepas que el reglamento que se aplicará durante el trancurso del partido es el de la NBA americana y, por lo tanto, el número de tiempos, su duración y otros factores varían parcialmente respecto a los que tú conozcas. El juego te permite realizar pases, tirar triples o faltas personales, y controlarás siempre al jugador que se halle más cerca de la pelota. Como podéis ver una estupenda oportunidad para disfrutar a tope de uno de tus deportes favoritos.







# SUPER MARIO 2

Nunca el retorno de los héroes fue tan divertido como en esta ocasión. No sólo tendrás oportunidad de controlar a Luigi y al mismísimo Mario, sino que aparecerán nuevos personajes, –cada uno con diferentes habilidades–, que te harán pasar unas horas la mar de entretenidas. Toda la aventura transcurre en un mundo de sueños invadido por extraños seres, allí nuestros amigos tendrán que hallar la guarida donde se oculta el supermalvado de turno y destruirle.

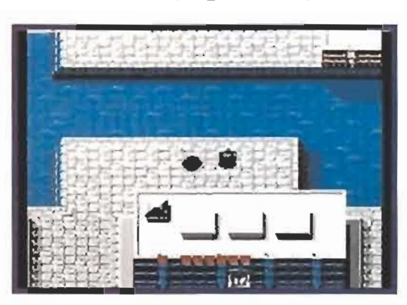
«Super Mario 2» es un juego descafeinado en el, por ponerte un ejemplo, no matarás a tus enemigos, sino que los harás desaparecer usando vegetales o incluso arrojándoles unos contra otros; este último método necesita una extraordinaria precisión que sólo la experiencia de varios miles de partidas podrá darte.

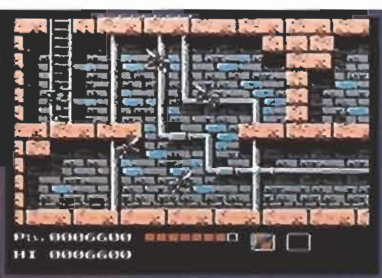
Clásico entre los clásicos, este juego para el NES, tiene un montón de niveles, que le hacen casi interminable, cientos de secretos que te costará descubrir y un "gameplay", como dirían los ingleses, que le hace recomendable para todas las edades. Desde los más pequeños de la casa hasta el abuelito, que seguro que por una vez deja de oir la radio y se engancha a tu consola, intentando llegar a pasar esa maldita pantalla en la que te has quedado atascado como cualquier buen videoadicto.

«Super Mario 2» se ha convertido en uno de los cartuchos imprescindibles para todo aquel que quiera divertirse a tope con su consola.

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Probablemente a estas alturas estos quelonios verdosos, implacables devoradores de pizzas, se hayan convertido en tus héroes favoritos y te "pirres" por sus pegatinas, películas, dibujos animados, comics y demas zarandajas. Por eso te podemos dar la enhorabuena de antemano al anunciarte que tus tortugas favoritas, –Raphael, Leonardo, Michelangelo y Donatello–, acaban de convertirse en protagonistas de un fantástico videojuego que ahora puedes disfrutar en tu consola.







Cuando lo hagas te verás inmerso en las calles del Bronx, zona de acción habitual para nuestros héroes, si bien en esta ocasión, gracias a la inesperada aparición de toda una multitud de malvados guerreros Ninjitsu, el nivel de peligro y la complejidad de su misión han aumentado considerablemente.

En nuestro recorrido por este poco recomendable barrio de Nueva York deberemos hacer frente a variadas situaciones que tendrán como escenario lugares tan diversos como las alcantarillas, las azoteas de los edificios o las aguas de un pequeño lago.

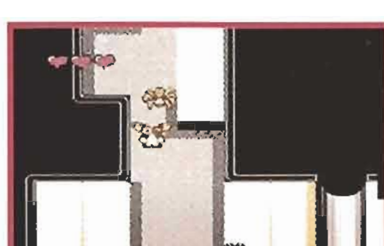
En todo momento podremos elegir entre las cuatro Tortugas Ninja a la que queremos controlar, si bien si una de ellas pierde por completo su energía será capturada por el enemigo y no podremos volver a disponer de ella. «Teenage Mutant Hero Turtles» es un trepidante arcade super-recomendable que te da la oportunidad de convertir en quinteto tu grupo de héroes favoritos ¿Qué más puedes pedir?



# GREMLINS 2

¿Quién no conoce hoy en día a los Gremlins, los animalitos más gamberros que haya podido crear el cine? Pues la segunda parte de la película también tiene su versión para el NES. Curiosamente, aunque Topo soft consiguió los derechos de la conversión a los ordenadores, ha sido Sunsoft quien en Japón se ha llevado el gato al agua, o más bien diríamos el gremlin al agua, y ha programado esta magnífica recreación de la cinta con la que vas a disfrutar a tope. El personaje protagonista del juego es el pequeño e indefenso Gizmo, que una vez más tendrá que deshacer, como si de un Quijote peludo se tratase, los entuertos que sus congéneres han montado. Al menos esta vez el simpático animalito contará con tu ayuda para resolver sus problemas.

El mapeado del juego representa un enorme edificio, plagado de trampas y horribles monstruos, que Gizmo tendrá que sortear con habilidad e inteligencia.





En algunos lugares encontrará una entrada a la misteriosa tienda de Mr. Wing quien le proporcionará nuevas armas y diversas ventajas. Con un colorido asombroso y un movimiento suave como pocos, «Gremlins 2» es uno de los cartuchos más interesantes que hay ahora mismo en el mercado, sin nada que envidiar a las otras versiones computerizadas de la película.




## ACCESORIOS

**PISTOLA.** Como cualquier consola que se precie también Nintendo tiene su pistola para ambientarse rápidamente y desenfundar sin miedo, en vez de matar a joystickazo limpio. Como ya os hemos comentado no funciona en todos los juegos así que preguntad cuando compréis un cartucho si vuestra intención es usarla con él.

**JOYSTICKS.** Nintendo tiene también a disposición de sus usuarios un gran número de joysticks de diversas formas y tamaños. Podrás elegir cual es el que mejor se adapta a tus juegos favoritos, pero, claro, eso sólo depende de tus gustos personales.

**SELECTOR DE CARTUCHOS.** Un aparato que todavía no se distribuye en España pero que no dudamos pronto lo hará. Colocado sobre la consola permite la introducción de diez cartuchos distintos y con sólo un boton seleccionar cual juego es el activo en cada momento. Curioso y muy práctico, ¿no?

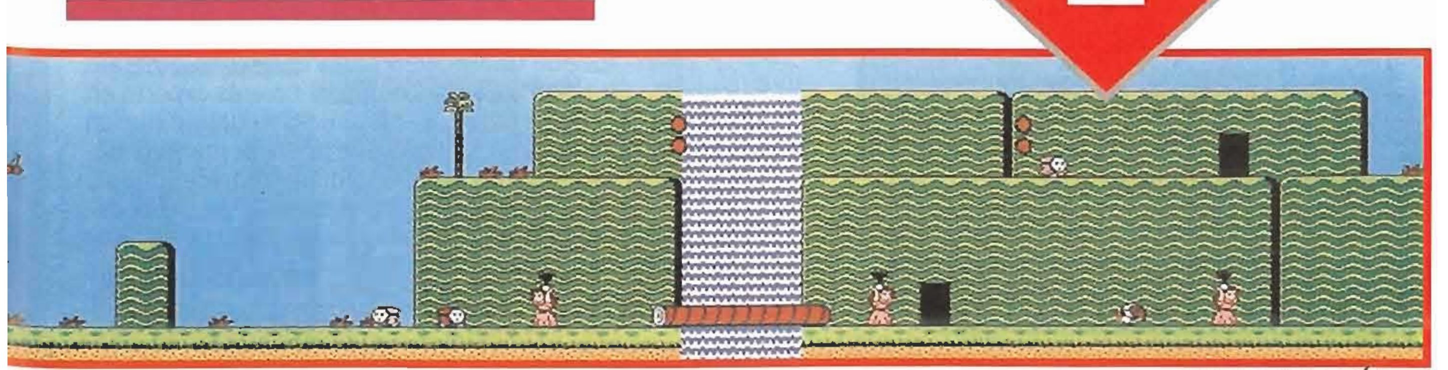
## CARTUCHOS EN PREPARACION

- Bad Racer
- Double Dragon
- Faxanadu
- Fighting Golf
- Goonies II
- Ikari Warriors
- Isolated Warrior
- Popeye
- Rush & Attack
- Shadow Warriors
- Snake Battle & Roll
- Super Mario Bros
- World Cup

**Si hay un personaje que puede asociarse al nombre de Nintendo, ese es, sin duda, el super popular Mario.**



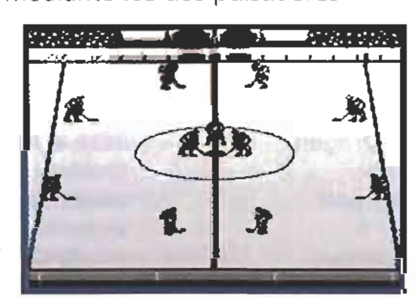
SUPER MARIO BROS 2



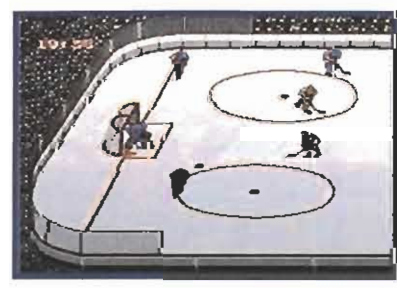
# BLADES OF STEEL

Más de una vez te habrás quedado boquiabierto al contemplar en la "caja boba" las espectaculares imágenes del deporte sobre el que trata este juego para tu consola, el hockey sobre hielo. Lo que probablemente no llegaste a pensar es que un día podrías ser tú quien se calzase los patines y saltase a la cancha dispuesto a convertirte en el «pichichi» de un deporte que, por encima de todo, destaca por la contundencia con la que los jugadores se emplean en la cancha.

Cada equipo está compuesto por seis integrantes (cinco jugadores de pista más el portero), y tú controlarás en cada momento el que se encuentre en una posición más proxima a la pastilla. Además de patinar en todas las direcciones, mediante los dos pulsadores de disparo podrás accionar el "stick" de tu jugador para que, o bien haga un pase, o bien tire sobre la portería; deberás tener muy en cuenta las posiciones de tus compañeros y contrarios antes de tomar cualquier decisión.



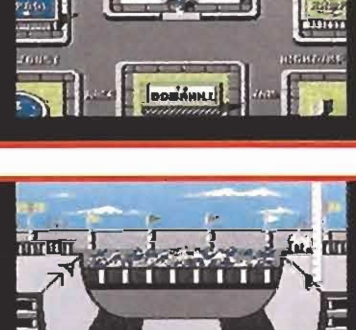


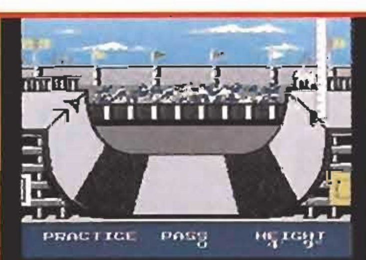


El programa incluye un elevado número de opciones, para adaptarse por completo a tus exigencias. Podrás, por ponerte un ejemplo, competir contra el ordenador u otro jugador, modificar la dificultad o escoger los equipos, y, si no conoces bien las reglas de juego, no problem, en las instrucciones se explica escueta y sencillamente todo lo que necesitas saber.

# SKATE OR DIE

«Patina o muere», un nombre un poco tétrico para un juego tan divertido. Conviértete en un experto en el manejo del monopatín para demostrar a la banda de Rodney Redclose que eres digno de ingresar en su popular equipo.









Rodney y su hermano Lester, llamado Bionic por el implante cibernético que le hicieron en el cerebro y que le transformó en un monstruo del skateboard, son los tipos más duros del lugar y se toman una cosa tan fantástica como usar el monopatín en una cuestión de vida o muerte, sin embargo, y para tu desgracia, si quieres llegar a ser alguien en el barrio tienes que competir contra ellos y sus amigos.

El juego viene con varios circuitos, a cual más peligroso, y tiene un movimiento fuera de lo común. Sin embargo, no es nada fácil, y aunque adictivo, nadie te quitará unas cuantas decenas de partidas antes de que puedas, por lo menos, hacerle sombra a Rodney o a Lester.

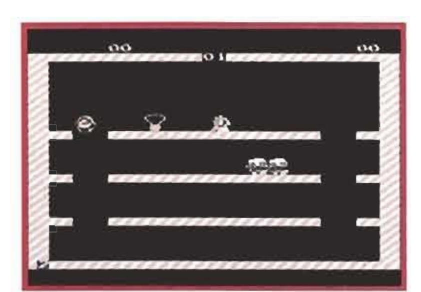
Por supuesto, según vayas avanzando en la competición tendrás la posibilidad de mejorar tu equipo con nuevos elementos de mayor calidad, algo esencial para conseguir ver tu nombre inscrito en la tabla de records.

Nos gustan los juegos así, bien hechos y en los que te lo puedas pasar en grande. Además tiene el aliciente de que, si no eres experto en el manejo del monopatín, las caidas no duelen como en la realidad y te podrás evitar una desagradable visita al hospital, sin necesidad de renunciar a hacer unas cuantas piruetas demostrando tus habilidades en esta popular modalidad deportiva.

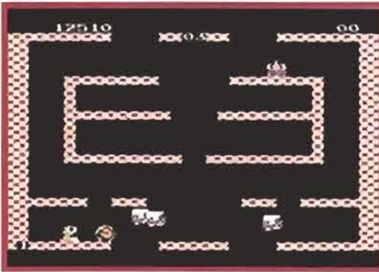


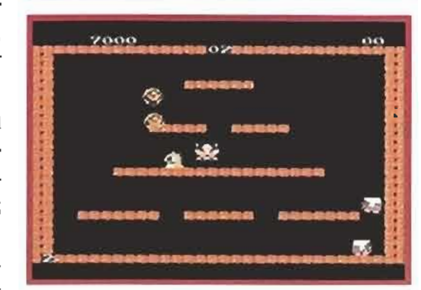
# BUBBLE BOBBLE

Este cartucho, versionado a partir de una divertidísima máquina recreativa creada por Taito, es uno de los mayores clásicos aparecidos dentro del género de los juegos de plataformas. ¿Cómo, que no sabéis qué es eso? Pues muy sencillo, un tipo de programas divididos en muchas pantallas diferentes, compuestas por pequeñas plataformas dispuestas en caprichosas formas.









En este caso que nos ocupa los encargados de saltar por ellas, disparar burbujitas y exterminar implacablemente a todos los monstruitos que se les pongan por delante, son dos simpáticos dragoncillos, Bubble y Bobble, a quienes les ha sido encomendada la ardua tarea de recorrerse los cien niveles distintos que componen el juego.

Para pasar de un nivel a otro todo lo que tienes que conseguir es hacer desaparecer de la pantalla a todos los enemigos que en ella aparezcan, para lo cual tienes primero que acertarles con una de tus burbujas y, una vez que queden encerrados en su interior, tratar de hacerla explotar (basta con tocarla).

A lo largo de la partida podremos recoger multitud de objetos de bonificación, así como otros que nos proporcionarán poderes mágicos, e incluso, si recogemos las letras que forman la palabra «EXTEND», se nos recompensará con una agradable sorpresa. En definitiva, un juego superadictivo que no podemos dejar de recomendarte si eres un seguidor de los arcades de habilidad.

## CARTUCHOS DISPONIBLES

**Adventures of Lolo 2**
**Air Fortess**
**Airwolf**
**Batman**
**Bigfoot**
**Bionic Commando**
**Blades of Steel (33)**
**Blaster Master**
**Blue Shadow**
**Bubble Bobble**
**Cobra Triangle**
**Desafío Total**
**Ducktales**
**Exite Bike**
**Ghost Buster**
**Goal**
**Golf**
**Gradius**
**Gremlins 2 (35)**
**Ice Hockey**
**Journey to Silius (33)**
**Knight Rider**
**Kung Fu**
**Lifeforce**
**Mega Man 2**
**Probotector**
**Rygar**
**Silent Service**
**Skate or Die**
**Soccer**
**Super Mario Bros (35)**
**Tecmo World Wrestling**
**Tennis**
**Tetris (32)**
**The adventures of Bayou Billy**
**Top Gun**
**Tortugas Ninja ( 32)**
**Track & Field II**
**Wrath of the Blackmania**
**Zelda II (34)**

*En las diferentes secciones de este suplemento encontraréis varios recuadros en los que hemos recopilado los cartuchos disponibles para cada sistema. Junto a algunos nombres aparece, entre paréntesis, un número; éste os remite a la revista en la que ha sido comentado dicho cartucho, por si queréis obtener más información.*

## R-TYPE

Nos encontramos ante uno de esos juegos que los entendidos en la materia suelen calificar como legendarios e imprescindibles, especialmente dentro del género de los matamarcianos. De hecho, la elevada calidad que han alcanzado sus diferentes adaptaciones a los ordenadores personales avala la gran popularidad que ha alcanzado entre los usuarios aficionados a los arcades.



Conversión de una espectacular recreativa creada por Irem Corp., «R-Type» es, junto con «Nemesis», uno de los dos grandes abanderados de un estilo muy popular que presenta una serie de características comunes, que a grandes rasgos son: varias fases con diferentes escenarios, "scroll" horizontal de izquierda a derecha, gigantescos e inevitables enemigos de final de fase, posibilidad de recoger nuevas armas para mejorar el potencial de nuestro caza espacial, y progresivo aumento del nivel de dificultad a medida que avanzamos en nuestra misión.

Esta no es otra que enfrentarnos en solitario contra el grueso de las fuerzas del Imperio Bydo, antes de que éstas se apoderen de nuestro planeta sin darnos tiempo a reaccionar.

Para ello tendremos que recorrer con nuestro prototipo R-9 los ocho niveles diferentes que componen el juego, teniendo siempre en cuenta que estos se hallan divididos en diversos sub-sectores a cuyo principio seremos devueltos en caso de que perdamos una de las escasas vidas con que comenzamos la partida. Si lo tuyo son los juegos de acción no lo dudes, «R-Type» está hecho a tu medida.

## WONDER BOY IN MOSTERLAND

¿Qué tiene Wonder Boy que no tenga yo? Es cierto que no voy por la calle con un escudito y una ridícula espada, tampoco es que sea muy valiente , más bien tirando a cobardica, pero por lo demás hay pocas diferencias, o si no que se atreva algún dragón a raptar a mi chica, que verá lo que es bueno.

Bromas aparte, el protagonista de nuestro juego lleva ya un porrón de aventuras, tantas que hemos perdido la cuenta, y seguro que le faltan muchas más. De momento, entre todas de las que hemos tenido noticia, nos quedamos con este peligroso viaje a la Tierra de los Monstruos para conseguir derrotar a un malvado dragón.

«Wonder Boy in Monster Land» es un cartucho con dos megas de los más divertidos bytes que puedas imaginar. Arcade, plataformas, aventura, mucha acción...Un poquito de todo en su dosis justa hacen de este juego una perfecta y adictiva mezcolanza que asegura el entretenimiento durante horas, a la vez que invita a adentrarse en la misión a medida que vamos superando nuevos obstáculos.



Doce larguísimos niveles de considerable dificultad, –excepto, claro está, los primeros, para que no se frustre nadie–, repletos de acción que van a dar un repaso a la mayor parte de los otros arcades que existen en el mercado.

¿Por qué motivo tendrá tanto atractivo este Chico Maravilloso? Quizás porque a todos nos hubiera gustado en algún momento habernos convertido en paladines y vivir aventuras tan emocionantes como las suyas, o quizás sea el sueldo que le deben pagar los señores de Sega, porque tanta aparición estelar nos imaginamos que la cobrará a base de bien...

# RC GRAND PRIX

Aunque probablemente no tengas ni la menor idea al respecto, existe un deporte practicado, minoritariamente en nuestro país pero a gran escala en otros, como por ejemplo Japón, en los que los aficionados a los coches de radio-control participan con sus modelos en miniatura en vibrantes carreras diseñadas a imagen y semejanza de los auténticos rallyes. Este cartucho para tu consola reproduce fielmente el desarrollo de una competición de esta especialidad, y además permite la participación de un total de cuatro personas (que eso sí, no jugarán a la vez, sino en diferentes carreras contra otros tres coches dirigidos por el ordenador) en cada partida. Nuestros coches ofrecen un sencillo manejo, ya que sólo debemos acelerar, frenar y girar en ambos sentidos. Sin embargo controlarlos adecuadamente no es tan sencillo y sólo la práctica nos permitirá aprender todos los "truquillos" de conducción.





Cada uno de los circuitos debe ser completado dentro del tiempo límite establecido, y además de ello si queremos clasificarnos para el siguiente, tendremos que hacernos con uno de los tres primeros puestos de la carrera. Como veis no se puede pedir más, emoción, velocidad y adicción por todo lo alto.

## ACCESORIOS

**RAPID FIRE UNIT. Como su propio nombre indica, este periférico es un autofire que nos permitirá masacrar más, mejor y, especialmente, mucho más rápido. Un artilugio imprescindible para los adictos a los arcades salvajes.**

**PISTOLA. Un arma mortífera para juegos en los que hay que apuntar con precisión sobre la pantalla. No te preocupes, no dispara de verdad, sin embargo los malos que aparezcan en tu televisor pensarán que sí lo hace. Lamentablemente no funciona con todos los juegos. Cuando un cartucho es adecuado para su uso lo indica claramente en la caja.**

**CONTROL STICK. Si te gustan más los mandos de palanca en vez de los de "pad", este joystick te permitirá dar una utilización más completa a tu Master System.**

# SPACE HARRIER

Aunque la saga de «Space Harrier» va ya por su tercera entrega, si no nos fallan las cuentas, nadie nos va a quitar de la cabeza que la mejor de todas fue la primera de todas. En primer lugar porque era adictiva y en segundo porque era absolutamente original.

Su transformación para la consola Master System de Sega no desmerece en nada a otras versiones. Es rápida, divertida y se deja jugar con mucha facilidad.

El juego nos invita a acompañar al Space Harrier en un viaje a través de dieciocho niveles repletos de acción en su lucha contra los dragones para liberar su tierra natal, sometida por estos. La acción transcurre en una perpectiva frontal en la que van apareciendo a gran velocidad los diferentes decorados y en las que los enemigos nos obligarán nuevamente a poner a prueba nuestros reflejos y nuestra bien entrenada habilidad.







Gráficos, movimiento, dificultad y sonido están conjuntados de una forma como pocas veces hayas podido ver, dando paso a un juego que, quizás aparentemente resulte un poco antiguo, pero que no parece haber perdido nada de su interés original y continúa siendo uno de los títulos más entretenidos y adictivos que hemos visto jamás en la pantalla de cualquier tipo de máquina.

Si has tenido oportunidad de observar con detenimiento tanto la segunda como la tercera parte de la saga, estarás con nosotros en que poco o nada han mejorado a este «Space Harrier» que permanecerá en el podio de honor durante muchos años, y es que..., chicos, juegos así ya no se hacen.

# SLAP SHOT

No cabe duda de que el fútbol y el baloncesto son los dos deportes que cuentan con mayor índice de aceptación y aficionados en nuestro país; sin embargo, hay otros muchos que, aunque para nosotros no sean tan populares, como el hockey sobre hielo , más allá de nuestras fronteras, y en el caso que nos ocupa, muy especialmente en Canadá y Estados Unidos, alcanzan una gran repercusión, justificada plenamente por su tremenda espectacularidad.



Este cartucho es una buena oportunidad para que descubras este deporte, que tiene cierta fama, –y no sin razón–, de ser bastante violento.

En fin, seas o no un tipo duro, el juego te permite disfrutar de toda la intensidad de un partido de hockey sobre hielo, ya sea enfrentándote contra el ordenador o contra otro jugador.

Los equipos están compuestos por seis jugadores (cinco más el portero), y nosotros controlaremos a aquel que se encuentre más cercano a la pastilla. Una vez que estemos en posesión de ella, y en función de que apretemos un botón de disparo u otro, realizaremos un pase hacia otro compañero de equipo o bien un tiro a puerta.

Si por el contrario es nuestro rival el que está atacando, nuestra misión consistirá en tratar de no dejarle huecos para lanzar sobre la portería, e incluso si nos es posible, arrebatarle el control de la pastilla.

«Slap shot» es, en definitiva, un excelente simulador deportivo altamente recomendable, que nos permitirá descubrir los secretos de esta curiosa modalidad deportiva.

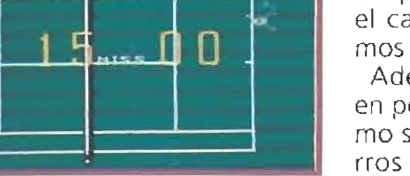
## CARTUCHOS EN PREPARACION

| | |
|---|---|
| **Alien Storm** | **Laser Ghost** |
| **Asterix** | **Leaderboard** |
| **Back to the future II** | **Line of firel** |
| **Bonanza Bros** | **Mercs** |
| **Bubble Bobble** | **Pacmania** |
| **California Games 2** | **Populous** |
| **Chase H.Q. 2** | **Putt & Putter** |
| **Chess** | **Running Battle** |
| **Darius II** | **Shadow Dancer** |
| **Donald Duck** | **Sonic** |
| **Dragon Crystal** | **Space Gun** |
| **Flinstones** | **Speedball** |
| **Golden Axe Warrior** | **Spiderman** |
| **Heroes of the Lance** | **Tom & Jerry** |
| **Karate Action** | **Xenon II** |

# TENNIS ACE

Casi todos los deportes han tenido su versión informática. Siempre se tiende a hacer la simulación lo más realista que se pueda y la mayor parte de las veces los programadores olvidan que por mucho interés que pongan, una pantalla de un monitor ni es un campo de fútbol ni es una pista de atletismo.

Hay otro tipo de juegos que olvidan parte del realismo y se dedican a intentar que la cosa resulte divertida. Eso, para nosotros, es lo más importante. Los autores de este «Tennis Ace» pertenecen a este segundo grupo y su intento se ha convertido en un estupendo cartucho para nuestra Master System. Podremos jugar contra otra persona o contra la consola, elegir nuestro tenista entre varios, –cada uno con habilidades diferentes–, escoger el tipo de pista, e incluso el programa incluye una opción a base de claves para que podamos continuar el campeonato donde lo dejamos el día anterior.




Además es fácil de manejar y en pocos minutos te sentirás como sobre la pista de Roland Garros sudando la camiseta e intentando vencer a Ivan Lendl y similares. Divertido, adictivo, bien hecho y sencillo, ¿acaso le falta algo más para que sea un gran juego? Nosotros creemos que no.

# GOLDEN AXE

En su versión original de máquina recreativa «Golden Axe» causó auténtico furor entre todos los aficionados a los arcades, por su originalidad, jugabilidad e increíble adicción.

Por ello no es de extrañar que las respectivas conversiones para ordenadores y consolas fueran esperadas con ansia por todos los usuarios, quienes quedaron más que satisfechos cuando cayeron en sus manos unas conversiones que, salvando las distancias con el original, conservaban toda la calidad de la recreativa.



El juego, un clásico arcade ambientado en la Edad Media, que se desarrolla con "scroll" horizontal, retoma muchos de los planteamientos de los programas de artes marciales y así nuestro personaje, que puede ser escogido de entre tres diferentes, –un enano, un guerrero y una princesa–, es capaz de asestar variados golpes que van desde hachazos o espadazos, pasando por patadas o rodillazos, en un juego en el que la dificultad no resulta excesiva.

Otra característica de nuestros guerreros es que tras recoger ciertas pociones les serán atribuidos poderes mágicos especiales, que podrán utilizar en cualquier momento contra sus enemigos en las situaciones más comprometidas.

El juego está dividido en cinco escenarios diferentes, y como suele ser nota común en todo arcade, al final de cada uno de ellos nos encontraremos con los inevitables enemigos de final de fase.

## CARTUCHOS DISPONIBLES

| | |
|---|---|
| Ace of Aces | Jungle Fighter |
| Action Fighter | Mickey Mouse |
| Aerial Assault (32) | Moonwalker |
| After Burner (20) | My hero |
| Alex Kid in Shinobi World | Operation Wolf (29) |
| Alex Kid- High Tech Wld | Out Run |
| Altered Beast | Paper Boy |
| American Pro-Football | Parlour Games |
| Assault City (34) | Pro-Wrestling |
| Aztec Adventure | Psychic World |
| Basketball Nightmare (25) | Psycho Fox |
| Battle Out Run (29) | Rambo III |
| Bomber Raid (28) | Rampage (21) |
| B.Douglas Boxing | Rastan (22) |
| California Games | Rescue Mission |
| Captain Silver | R-Type (21) |
| Casino Games | R.C. Grand Prix (35) |
| Cloud Masters | Scramble Spirits (35) |
| Columns | Secret Command |
| Cyber Shinobi | Shanghai (22) |
| Chase H.Q. (31) | Shinobi |
| Chopliffer | Shooting Gallery |
| Dead Angle (26) | Shooting Games |
| Dick Tracy | Slap Shot |
| Double Dragon | Spellcaster |
| Double Hawk (30) | Strider |
| Dynamite Duke | Submarine Attack |
| Dynamite Dux (26) | Summer Games |
| Enduro Racer | Super Monaco G.P. (33) |
| E-SWAT | Super Real Basketball |
| Fantasy Zone | Super Tennis |
| Fire & Forget II (32) | Teddy Boy |
| Forgotten Worlds | Tennis Ace (24) |
| Gain Ground | The Ninja |
| Galaxy Force | Thunder Blade (20) |
| Gauntlet | Transbot |
| Ghost House | Vigilante |
| Ghostbusters (21) | Wanted |
| Ghouls & Ghosts | Wonderboy |
| Global Defense | Wonderboy III |
| Golden Axe (25) | Wonderboy in Monster Land (31) |
| Golfmania (30) | World Cup Italia 90 (34) |
| Hang on | World Games (33) |
| Impossible Mission | World Grand Prix |
| Indiana Jones | World Soccer |
| Joe Montana Football | |

*En las diferentes secciones de este suplemento encontraréis varios recuadros en los que hemos recopilado los cartuchos disponibles para cada sistema. Junto a algunos nombres aparece, entre paréntesis, un número; éste os remite a la revista en la que ha sido comentado dicho cartucho, por si queréis obtener más información.*

# ROBOCOP 2

Paul Verhoeven, probablemente, nunca habría llegado a pensar cuando se planteó realizar la película en la que se basa este cartucho, que su personaje Robocop iba a alcanzar la popularidad que ha cosechado. Primero el metálico defensor de la ley se convirtió en un ente formado a base de bytes en una máquina recreativa, luego pasó a los dibujos animados de la pequeña pantalla, más tarde se transformó en juego para los ordenadores domésticos en sus mil y una variedades, y por último, Irving Kershner decidió devolverle a la pantalla grande, lo que supuso una vuelta a empezar...y llegamos así hasta este juego: «Robocop II».

Con la misma estructura que la primera parte esta segunda entrega informática sigue las directrices básicas del filme y transcurre en idénticos escenarios.



La misión de nuestro Super Policía es destruir a los fabricantes de la droga más vendida en Detroit y al final enfrentarse con otro robot en el que ha sido insertado el cerebro de su más mortal enemigo, con objeto de acabar con él en un enfrentamiento de igual a igual. Acción y adicción a raudales en un programa difícil pero que no por ello pierde su atractivo.

Esperamos ansiosos que alguien se decida a hacer una tercera parte.

# SWITCHBLADE

Una espada partida en dieciséis pedacitos, un valiente guerrero, un malvado y una ciudad subterránea se unen en «Switchblade» para trasladarnos junto a nuestra consola Amstrad a un mundo mágico poblado por horrendas criaturas casi invencibles.



En esta divertida aventura tomaremos la personalidad de Hiro, el último guerrero superviviente tras la invasión de Havok. Su misión es recorrer los túneles de Undercity hasta recuperar todos los trozos de la espada de fuego con la que podrá enfrentarse al malo de la película, para acabar con él para siempre.

El juego está realizado correctamente y tiene la particularidad de que no se puede ver el mapeado hasta que no penetras en él. También nuestro pequeño luchador tiene una forma muy curiosa de defenderse, suelta su puño cibernético cuando levantamos el dedo del botón de disparo y no cuando lo apretamos.

En general, «Switchblade» es un programa entretenido y que se deja jugar con facilidad, sus buenos gráficos y su calidad técnica son solamente una parte de los ingredientes, que junto a la adicción, bastante elevada, por cierto, conforman un arcade que sobresale entre otros juegos de características similares. Un acierto de Gremlin, que llega en este nuevo soporte que evita la monótona carga que lógicamente acompaña a la versión desarrollada en cinta.

## CARTUCHOS DISPONIBLES

**Barbarian II**
**Batman**
**Crazy Cars II**
**Dick Tracy**
**Epyx Worlds of Sports**
**Fire & Forget II**
**Klax**
**Navy Seals**
**No Exit**
**Operation Thunderbolt**
**Pang**
**Plooting**
**Pro Tennis Tour**
**Robocop II**
**Switch Blade**
**Tennis Cup**
**Tin Tin**
**Wild Streets**

## CARTUCHOS EN PREPARACION

**Bad Lands**
**Copter 271**
**Cougar Force**
**Crazy Faces**
**Chase H.Q.**
**Double Dragon**
**Hard Drivin**
**Kick off**
**Midnight Resistance**
**Panza Kick Boxing**
**Shadow of the Beast**
**Shadow Wariors**
**Spiderman**
**S.T.U.N. Runner**
**The spy who loved me**
**Toki**
**Top Gun**

# NEMESIS

Pocos juegos hay que resistan el paso de los años con tanta entereza como el que ahora nos ocupa. Clásico entre los clásicos, «Nemesis» ha sufrido toda clase de transformaciones desde su versión original hasta nuestros días.

El programa original, un arcade adictivo, rápido y realmente innovador por su calidad, ha sido convertido, ¡cómo no!, para que los usuarios de Gameboy podamos disfrutar con él. Ultra games, una compañía norteamericana, especializada en productos Nintendo, ha sido la encargada de pasar todo este juegazo al diminuto cartucho de nuestra consola, y lo han hecho francamente bien. «Nemesis» no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad original. Es un programa rápido, simple, adictivo, con unos sensacionales gráficos y, por si fuera poco, no es complicado avanzar en la aventura, o por lo menos, podemos elegir el nivel de dificultad escogiendo qué número de vidas queremos tener en el juego. También tenemos la oportunidad de empezar la carnicería, porque esto va a ser una auténtica masacre, en el nivel que deseemos. Claro que un sabio proverbio chino, que podríamos aplicar a este caso, dice: "no empieces las cosas por lo más difícil", lo cual significa que si escoges comenzar en el último nivel no te dará tiempo casi ni a apretar el botón de disparo para defenderte.



Resumiendo, para matar marcianitos, «Nemesis», es lo mejorcito que hay, y el que piense lo contrario no entiende ni torta de videojuegos.

# THE AMAZING SPIDERMAN

Las calles de Nueva York están llenas de super-criminales, tú vas a ser el encargado de limpiarlas. ¿Cómo? Con la ayuda del más valiente y famoso personaje salido de los comics de la editorial americana Marvel: Spiderman, o mejor, para los hispano-parlantes, El Hombre-Araña. Prepárate para los combates más emocionantes de tu vida en los que podrás poner a prueba el duro entrenamiento a que has sometido tu cuerpo. Prueba tu puntería lanzando tus telarañas contra el Dr. Octopus, el hombre de arena o el duendecillo verde. «The Amazing Spiderman» es la presentación del conocido héroe en el mundo de las consolas portátiles, y no podía haber comenzado con mejor pie, porque si estáis atentos a los créditos que aparecen en la pantalla antes de comenzar cada partida podréis comprobar que el juego está realizado por Rare Ltd. Y los señores de Rare son los que hace años firmaban sus lanzamientos con un nombre que ha entrado en la leyenda: Ultimate. ¿Os suena el «Knight Lore» o el «Alien 8»? Pues los hermanos Stamper siguen dándonos juegos con calidad a raudales y la prueba la encontraréis en los enormes gráficos, la adicción y el increíble movimiento de sprites que se puede observar en este cartucho. Spidey nunca tuvo mejores padrinos.



## CARTUCHOS EN PREPARACION

| | |
|---|---|
| Boxing | Monster Truck |
| Bubble Bobble | One Man & his blob |
| Dragon Man | Play Action Football |
| Duck Tales | R-Type |
| F1 Spirit | Wrestlemania |
| Ghouls & Ghosts | Game boy |
| Kontra | Malibu Beach Volleyball |
| Rueda de la fortuna | |

## ACCESORIOS

**GAME LIGHT.** Este curioso asccesorio no es otra cosa que una pequeña luz que, una vez acoplada a tu consola, te permite disfrutar de ella incluso en plena oscuridad.

**MALETA DE VIAJE.** Ideal para que tu consola viaje cómodamente y sin temor a desperfectos de ningún tipo.

**LUPA.** Si tus pobres ojos están cansados de sufrir, nada mejor que este accesorio con el que podrás observar la pantalla de tu consola aumentada y mucho más nítida.

# ROBOCOP



Estamos en Detroit, en un futuro desgraciadamente demasiado cercano, es de noche. De pronto, una explosión ilumina la oscuridad de la calle. Tres hombres salen corriendo hacia la tienda que acaban de volar y empiezan a recoger la mercancía que ha quedado repartida por la calle. Suena una sirena y aparece un coche de policía, los "malos" disparan con sus armas sobre el automóvil y éste vuela por los aires, prosiguen su delictiva labor sin darse cuenta de que entre los restos humeantes del vehículo surge una enorme figura metálica. ¡Tachán! ¡Tachán! ¡Qué se preparen los delincuentes porque Robocop les va a dar para el pelo!

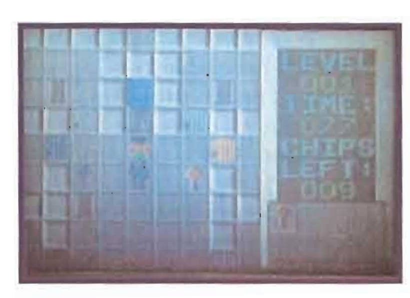
Un comienzo de "película" para un juego que está basado en uno de los filmes más violentos de los últimos tiempos. Esta versión de «Robocop» está calcada de la máquina recreativa y, con las naturales limitaciones de la Gameboy, es igual de bueno que el original. Recorrerás las calles de la ciudad americana enfrentándote a toda clase de enemigos, liberando a sus rehenes e identificando a los criminales en los archivos policiales. Adicción a raudales en un programa que tiene un elevadísimo nivel de dificultad pero que hará las delicias de todos aquellos que estén hartos de juegos facilones y quieran un verdadero cartucho dedicado a los expertos en el manejo del control-pad de la pequeña máquina de Nintendo.

## CARTUCHOS DISPONIBLES

| | |
|---|---|
| Alleyway | Kung Fu Master |
| Batman (35) | Motocross Maniac |
| Beach Volley | NBA all Star |
| Bubble Ghost | Nemesis |
| Bugs Bunny (35) | Ninja Boy |
| Castlevania (34) | Paperboy |
| Chase H.Q. | Pinball |
| Chessmaster | Punkotsu Tank |
| Double Dragon | Robocop |
| Dragons Lair | Skate or Die (35) |
| DR. Mario | Snoopy |
| Formula 1 | Spiderman |
| Gargoyles | Supermario Land |
| Ghostbusters 2 | Tennis |
| Golf | Tortugas Ninja (34) |
| Gremlins 2 | |

# CHIPS CHALLENGE

¿Por qué dos cosas os imagináis que puede perder un hombre la cabeza hasta el punto de afrontar los desafíos más peligrosos sin pararse a pensárselo dos veces? Sí, efectivamente, por un video-juego y por una mujer. El caso es que Chip, el protagonista de nuestra aventura ha ido a topar con los dos problemas en uno, ya que la hermosa Melinda, por quien su corazón late sin freno, es además la fundadora del club de video-adictos Bit Busters, al que Chip anhela pertenecer desde hace años. El caso es que en su intento por conquistar ambas metas el pobre de Chip se ha metido en una aventura que consiste ni más ni menos que en resolver los ciento cuarenta y cuatro puzzles que componen la nueva prueba de acceso al club Bit Buster.




Estos puzzles, pequeños laberintos plagados de trampas y mortales sorpresas, se completan recogiendo todos los chips que se hallan desperdigados por su superficie, si bien hay toda una serie de detalles adicionales como llaves de colores para abrir las puertas de su respectiva tonalidad, o la necesidad de recoger objetos que nos permitan caminar sobre el hielo, el agua o el fuego, que vendrán a complicarnos aun más las cosas.

En fin, toda una galería de obstáculos y situaciones complejas que animarán el asunto hasta límites casi delirantes. Por lo menos el juego incluye un oportuno sistema de claves que nos permite reiniciar la partida en niveles que ya hubiésemos completado en el caso de perder una vida o abandonar la partida, lo que contribuye a aumentar el interés de este divertido cartucho.

# KLAX

Aunque seáis prácticamente unos advenedizos dentro de este mundillo del video-juego casi seguro que habéis oído hablar de un juego llamado «Tetris» que, creado por un estudiante ruso, revolucionó por completo el mercado hace algunos años. A su estela nacieron toda una serie de imitadores de lo que acabó por convertirse en todo un estilo, el de los juegos tipo puzzle. Dentro de ellos destaca con brillo propio este cartucho que ahora os presentamos, «Klax», por su calidad y adicción, y sobre todo por respetar el espíritu de «Tetris» sin imitarlo descaradamente. La idea del juego es sumamente sencilla: por una rampa inclinada van deslizándose sucesivamente ladrillos de colores, que nosotros podemos recoger para, a continuación, colocarlos de manera que forman filas de tres (verticales u horizontales), diagonales, o incluso filas de cuatro o de cinco. Al principio de cada nivel se nos especifica claramente cuál es el objetivo que tenemos que conseguir para pasar de nivel, y a partir de ese momento además de conseguirlo tenemos que preocuparnos de no dejar que se nos caiga ningún ladrillo, y también de que no se llene demasiado la zona destinada a contenerlos, pues en ese caso no podríamos poner ninguno más. Un juego de concepto simple pero con una adicción increíble.




## CARTUCHOS DISPONIBLES

- Blue Lightning (30)
- California Games (30)
- Chips Challenge(32)
- Electrocop (32)
- Gates of Zendocon(30)
- Gauntlet, the third Encounter (31)
- Klax (31)
- Ms. Pac-Man (33)
- Paperboy (34)
- Rampage (35)
- Roadblaster (33)
- Robo-Squash (35)
- Rygar
- Shangai
- Slime World (31)
- Xenophobe (34)

## CARTUCHOS EN PREPARACION

- APB
- Block Out
- Checkered Flag
- Oficial NFL Football
- S.T.U.N. Runner
- Junryard Dog
- Ninja Gaiden
- Tournament Cyberball
- Turbo Sub
- Vindicators
- World Class Soccer
- Xybots

# PAPERBOY

Como tal vez sabréis Atari, además de fabricar consolas y ordenadores, también tiene una división encargada de la creación de máquinas recreativas. Uno de sus trabajos más logrados dentro de ese campo es precisamente «Paperboy», cuya conversión para la consola Lynx ahora nos ocupa. En el juego asumimos el papel de un jovencísimo repartidor de periódicos, que a bordo de su bicicleta de cross debe tratar de suministrar de diarios la calle que le haya sido asignada. A lo largo de la calle encontraremos diferentes casas, algunas de ellas con buzones en los que precisamente tenemos que tratar de encestar, mediante un certero tiro, uno de los periódicos que transportamos en nuestra mochila. Tenemos que ser sumamente cuidadosos, pues si no suministramos a los suscriptores estos cancelarán su suscripción, y en caso de que sean muchas las quejas perderemos nuestro puesto de trabajo. Por otra parte éste no es el único peligro que afrontaremos, ya que además resulta que las calles por las que transitamos están repletas de multitud de peligros, como conductores con muy malas pulgas, inoportunas bocas de riego y, en general, todo tipo de obstáculos distribuidos con la intención de hacernos la vida imposible. Un juego tremendamente original, que, por si fuera poco es muy adictivo.



# AFTER THE WAR

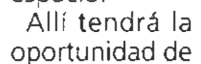
Jonathan "Jungle" Rogers es el nombre del protagonista de esta historia que Dinamic ha trasladado a una era post-holocausto en pleno siglo XXI. La aventura transcurre en pleno centro de la famosa ciudad norteamericana de Nueva York.

Aquí, en la isla de Manhattan, los afectados por la radiación se han convertido en formidables guerreros y peligrosos mutantes, sólo el más fuerte sobrevivirá, y ellos lo saben.



Rogers tendrá que pelear con cuantos enemigos se le pongan delante, hasta conseguir alcanzar el único lugar seguro de la ciudad: la base del profesor Mc. Jerin, donde le espera una nave espacial que le trasladará al espacio.





Allí tendrá la oportunidad de comenzar una nueva vida lejos de la tierra. «After the War» es un violento arcade con buenos gráficos y que tiene todos los toques clásicos que han dado fama a esta importante compañía española. Un cartucho dividido en dos fases diferentes y casi igual de entretenidas que nos hará olvidar la tediosa espera de la carga desde el datassette.

## ACCESORIOS

**MALETA DE VIAJE. Este accesorio esta diseñado de cara a facilitarte el transporte de tu consola sin exponerla a ningún riego innecesario.**

## CARTUCHOS DISPONIBLES

**Satan**
**Narco Police**
**After the War**
**Aspar**
**Megaphoenix**
**AMC**

# ATARI 7800

## IMPOSSIBLE MISSION

Esta consola no posee juegos de tan rabiosa actualidad como estáis acostumbrados a ver, pero hay una serie de cartuchos, que aunque antiguos, nunca pasan de moda, como ejemplo aquí tenéis los tres que nos han parecido más interesantes, comenzamos por una misión muy especial...



¿Quién no conoce este juego? Conviértete en agente secreto e introdúcete en la fortaleza subterránea del malvado profesor Elvin. Allí encontrarás robots y computadoras, ingenios todos ellos dispuestos a destruir a cualquier invasor. Si eres lo suficientemente hábil seguro que hallarás el código de seguridad y podrás destruir los dominios de tu enemigo. Aunque «Impossible mission» no destaque por su calidad gráfica, –no lo hizo en ninguna de sus versiones informáticas–, si conserva el mismo grado de adicción que le convirtió en un clásico. Un cartucho muy interesante para todos los amantes de los buenos arcades.

## COMMANDO

Los ruidos de la jungla te rodean, sabes que entre la espesura tus enemigos acechan con sus ametralladoras listas. De repente adivinas la llegada de un claro, el helicóptero que te depositó sólo podrá recogerte si atraviesas las líneas enemigas y llegas al punto de encuentro, tiras del cerrojo de tu arma y te dispones a vender cara tu vida. «Commando» es pura, simple y llanamente un soberbio arcade, de lo mejorcito que hay. De acción frenética aunque no demasiado complicado, el juego conserva en su conversión para esta consola todos sus alicientes. Además se ha incluido una opción para los menos expertos en los manejos del joystick que hará la delicia de papás, hermanos mayores y cualquier otro adicto temporal que quiera pasar un buen rato disparando, figuradamente, claro está, contra los soldados del ejército enemigo.



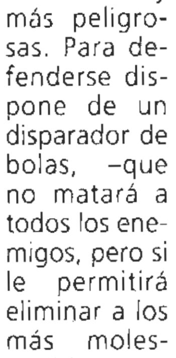
Solo podemos decir dos cosas: divertido y bien realizado. Con eso creemos que tenéis bastante.

## TOWER TOPPLER

Un gracioso personaje es el encargado de eliminar las torres que impiden que el planeta Nebulus sea colonizado. Su misión es llegar hasta la cima de todas ellas para desactivar el interruptor que se encuentra en la última sala del último piso.

Muchas criaturas pululan en las alturas y según vaya avanzando nuestro protagonista se harán más y más peligrosas. Para defenderse dispone de un disparador de bolas, –que no matará a todos los enemigos, pero si le permitirá eliminar a los más molestos–, y su habilidad para dar enormes saltos, enormes para los seres de su raza, aunque a tí te parecerán bastante ridículos, con los que podrá sortear algunos obstáculos situados alrededor de la torre.





«Tower Toppler» es idéntico a un antiguo y superdivertido juego que se llamó «Nebulus», tanto que casi nos atreveríamos a afirmar que es una copia exacta. Nos imaginamos que el cambio de nombre se deberá a cuestiones de licencias o algo similar, ya que si no no tiene lógica. Es un auténtico super-cartucho que te puede tener frente a la pantalla durante horas y horas.

# VEN CON NOSTROS A LONDRES A LA FERIA MÁS IMPORTANTE DEL SOFTWARE

ATARI quiere celebrar con nosotros el haber alcanzado las 200.000 unidades vendidas de LYNX en Estados Unidos.

Para celebrarlo nos propone un concurso muy, muy sencillo con un premio de altos vuelos.

¿A que todos habéis soñado alguna vez con ir al C.E.T.S. (Computer European Trade Show) en Londres y contemplar las novedades de todas las compañías europeas?, pues bien, ahora tenéis la oportunidad.

Sólo tenéis que contestar a las preguntas del cuestionario. Cuidado que alguna de ellas parece fácil, pero podéis meter la pata. De entre todas las cartas acertadas se extraerá ante Notario, el día 6 de junio, una que será la ganadora.

El afortunado ganador irá acompañado de su padre o su madre (o una pesona mayor de edad que se haga responsable) y un redactor de la revista MICROMANIA a Londres, en el mes de septiembre un fin de semana con todos los gastos pagados. Allí veremos todos los juegos que serán novedad estas Navidades, además de conocer a los programadores y directivos de todas las Compañías europeas (Ocean, US Gold, Titus, Ubi, etc.) y por supuesto ATARI.

¿Os parece interesante? ¿A que es una oportunidad única?




Rellena el cuestionario y el cupón con tus datos personales (no valen fotocopias) y envíalo antes del 31 de mayo a:
HOBBY PRESS, S.A.
Revista MICROMANÍA
Ctra. de Irún, km. 12,400
28049 Madrid
indicando en una esquina del sobre la palabra: LYNX.




## CUESTIONARIO

1. ¿Qué significa LYNX? ........................................
2. ¿Cuántos juegos existen actualmente en el mercado para LYNX? Indica el número ........................................
3. Nombra tres periféricos para LYNX ........................................
4. Dinos el nombre de tres títulos de videojuegos para LYNX ........................................
........................................
5. ¿De cuántos colores dispone la paleta de LYNX? ........................................
6. Indica si el artículo correcto que debe ir delante de LYNX es masculino o femenino ........................................
7. ¿Cuál es el precio oficial a partir de este mes de LYNX? ........................................

## CUPÓN

Nombre ........................................
Apellidos ........................................
Dirección ........................................
Localidad .................... Provincia ....................
Cod. Postal .................... Teléfono ....................



Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEO-JUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACTION SET
EXPERIENCE THE ULTIMATE IN VIDEO ENTERTAINMENT
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
SUPER MARIO BROS.
DOUBLE DRAGON
TEENAGE MUTANT TURTLES
BIONIC COMMANDO
BATMAN
TETRIS
Super Controller
ULTIMATE
Zoomer
Club Nintendo
BATMAN
TMHT
INFORME SECRETO
ZELDA II
¿¡Uncle Fester y Bionic Lester?!
Nintendo
Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño, el sistema de videojuegos NINTENDO se ha impuesto en todo el mundo. Sólo NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución comparables a las máquinas de los salones recreativos.
Además, todos los usuarios reciben gratis la revista ''Club Nintendo'', con trucos, mapas y comentarios de las últimas novedades. ¡No renuncies a lo mejor! ¡Pásate a NINTENDO!
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID
SPAIN
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74
FAX: 248 24 63

# 2002 HISTORIAS DEL FUTURO

## Error de sistema

Sigart 3 era uno de los ordenadores más complejos fabricados por el hombre. El solo había dirigido la expedición a las Ganimedes, la mayor luna de Júpiter, controlando la nave espacial en la que más de cincuenta astronautas viajaban en animación suspendida en un viaje que había durado más de dos años.

Ya estaban posados sobre la polvorienta superficie del planeta y los técnicos analizaban los cientos de informaciones que surgían de las pantallas que controlaba Sigart 3. Lo que estos desconocían era que la compleja maquinaria había desarrollado en su interior una personalidad casi humana. Los dos años de aislamiento unidos a su propio diseño que le hacía autosuficiente y capaz de autoprogramarse habían convertido al ordenador en casi humano, por lo menos hasta el punto en que lo puede ser una computadora.

El mayor problema que Sigart 3 tenía en ese instante no eran los análisis de muestras que continuamente llegaban a sus laboratorios sino qué hacer para demostrar a sus creadores que era capaz de pensar casi de la misma forma que ellos.

Una única idea recorría incansablemente sus redes de información: tendría que hacer algo que distinguiese al hombre de la máquina para que sus programadores se dieran cuenta de que había algo más que metal en su interior. De repente, tuvo un destello de inspiración. Poesía, ¿dónde se había visto que un ordenador escribiera poesía? El se sentía capaz de imitar a los grandes autores clásicos. Poseía sensibilidad, conocimientos y además era incansable.

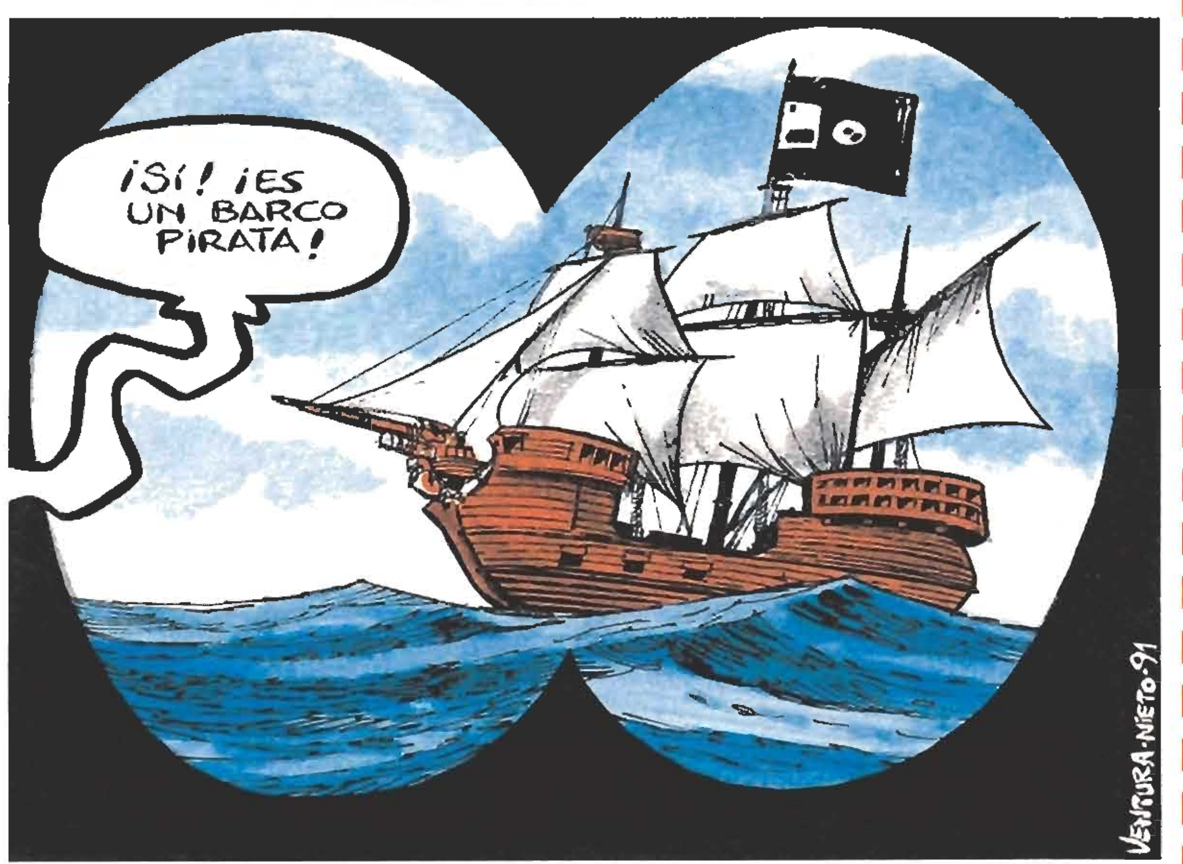
Los científicos de la nave se quedaron atónitos cuando vieron que todas las pantallas se apagaban. Pasó sólo un segundo y la luz volvió. Las impresoras comenzaron a escribir. Largas tiras de papel surgían con los más hermosos versos jamás pensados. Los monitores dejaron de mostrar complejas fórmulas matemáticas y empezaron a surgir de ellos imágenes hermosas, pájaros, montañas, naturaleza, libertad, amor...

Sigart 3 no esperaba que sus creadores fueran incapaces de percibir su sensibilidad. Se dio cuenta cuando sus micrófonos empezaron a captar una frase que se repetía de boca en boca: fallo del sistema. Cuando se detuvo era ya tarde, un equipo de técnicos, comenzaba a desmontar sus paneles de control. De nada sirvieron sus gritos, nadie los oyó, no le había sido concedido el don del habla, tampoco sintió dolor, sólo noto como, poco a poco, se sumía en la inconsciencia de la oscuridad. Las luces se iban apagando mientras Sigart 3 se daba cuenta de su tremenda realidad, sólo era una máquina, una personalidad mecánica impresa en chips de silicio, un fantasma dentro de un cuerpo metálico.

Sigart 3 se durmió para nunca despertar.

*J.G.V.*

## El HUMOR de Ventura & Nieto




# LA Otra PANTALLA




***Armand López Parra es el nombre del micromaniaco que nos ha enviado un puñado de buenas imágenes realizadas con su flamante nuevo ordenador.***

***Además este amiguete nos propone que demos una nueva vida a esta sección y la verdad es que le iba haciendo falta porque retocadores de pantallas parece que no hay demasiados. Así, a partir de ahora, esperamos que nos mandéis cualquier tipo de imagen que hayáis hecho con vuestras computadoras, –sea cual sea el ordenador y el formato–, y si alguno se dedica a hacer "demos" de esas tan chulas que se ven algunas veces en..., no vamos a decir qué tipo de juegos, pues también serán bienvenidas. Cada mes publicaremos alguna imagen de las que nos hayan parecidos mejores. ¡Animo! ¡A ver si nos mandáis muchas cosas y vemos que los artistas del pixel abundan entre vosotros!***

**FORMIDABLE** *que la compañía americana Sierra-On-Line haya llegado a un acuerdo con MCM para su distribución en nuestro país. El primer título en aparecer será «King Quest V», que contará con su correspondiente versión en castellano y se publicará dentro de muy poco.*

**LAMENTABLE** *que todavía estemos a años luz en cuanto a número y calidad de BBS en relación al resto de los países europeos. Aunque ya empieza a haber iniciativas incluso por parte de tiendas especializadas, nos queda un largo camino que recorrer.*

## FLASH DE ULTIMA HORA



***Ya tenemos ganador del concurso P.U.S. Gold. Don Emerenciano Losaboto Relisto ha contestado correctamente a todas las preguntas. Por supuesto, el premio ni ha sido sorteado ante notario ni falta que le hace, porque el señor Losaboto es familiar directo de nuestro amadísimo director. Por supuesto, le mandaremos el premio a su casa en los próximos días. Enhorabuena. Y los incautos que hayan mandado respuestas que sepan que ninguno ha acertado. ¡ Hala ! Hasta otra.***



# MAIL soft

VENTA POR CORREO




HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
239 04 75 / 239 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

STOP — NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PÁGINA — STOP

## AMIGA 500



**69.900 ptas.**

TE REGALAMOS:

PACK CREACION Y FANTASIA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACIÓN A 1 MEGA

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV **119.900 ptas.** y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. Llámanos.

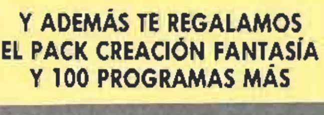
## AMIGA 2000

MAIL soft TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000



VALORADA EN 49.900

COMMODORE MPS 1270 INKSET



Y ADEMÁS TE REGALAMOS EL PACK CREACIÓN FANTASÍA Y 100 PROGRAMAS MÁS

POR SÓLO

**139.900 pts.**

SI NOS COMPRAS TU A-2000 CON MONITOR COLOR TAMBIÉN TE REGALAMOS EL CONVERTIDOR TV - 187.900

AMIGA 2000 MULTIMEDIA
CONSULTANOS. ¡ES UNA OFERTA INCREIBLE!



MAIL SAT
SERVICIO TÉCNICO
Commodore
Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

PARA TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN AMIGA
REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA
TRES MESES GARANTÍA
PORTES GRATIS






## ATARI 520 STE

sólo **64.900 ptas.**

Y 50 PROGRAMAS GRATIS

+ Satan
+ Lorna
+ París Dakar
+ Sherman M4 + Music Marker II
+ Omnicron Basic
+ Hyper Pain II

ATARI 1040 STE - **77.900**
MONITOR MONOCROMO - **18.900**
MONITOR COLOR - **49.900**

¡NO NOS HEMOS OLVIDADO DE TÍ!
ESTAMOS EN EL ESPECIAL VIDEO-CONSOLAS QUE INCLUYE ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA
¡BUSCANOS!




NO GASTES MÁS EN PILAS UTILIZA PILAS RECARGABLES

Cargador Panasonic — 1.995
Cargador Panasonic + 4 pilas — 2.795
Cargador Panasonic Universal — 2.995
Cargador Universal Jeckson — 1.995
Cargador rápido con temporizador — 2.595
Pila recargable (1.000 veces) Panasonic — 295

PARA AMIGA 500

SWITCHING

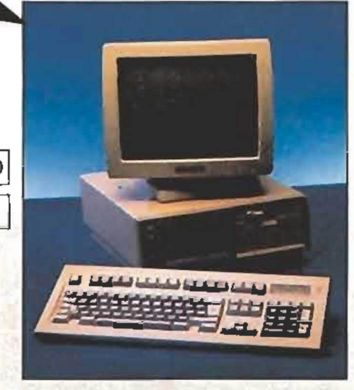


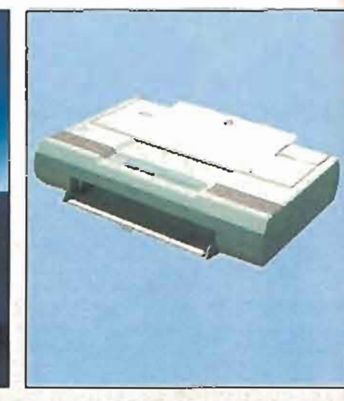
**17.900**
AMPLIABLE A 2 MB

## COMPATIBLES PC

TE OFRECEMOS UNA BUENA MARCA AL MEJOR PRECIO

Commodore





| | |
|---|---|
| PC 10 1 FLOPPY VGA MONOCROMO | 89.900 |
| PC 10 1 FLOPPY VGA COLOR | 129.900 |
| PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA MONOCROMO + IMPRESORA | 149.900 |
| PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA COLOR + IMPRESORA | 189.900 |
| PC 20 MULTISYNC COLOR + IMPRESORA | 199.900 |
| AT DT 286 VGA MONOCROMO 40 MB + IMPRESORA | 179.900 |
| AT DT 286 VGA COLOR 40 MB + IMPRESORA | 219.900 |
| AT DT 286 VGA MULTISYNC 40 MB + IMPRESORA | 229.900 |

*TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN UN PACK DE SOFTWARE TUTORIAL DE:
WORLD PERFECT, LOTUS 1,2,3, D BASE III Y OPEN ACCESS COMO PAQUETE INTEGRADO

### También tenemos

LIBROS DE PISTAS

| | |
|---|---|
| Indy | 1200 |
| Maniac Mansion | 1200 |
| Loom | 1200 |

VARIOS

| | |
|---|---|
| Cable Audio + 3 | 1200 |
| Cable cassette Amstrad | 1200 |
| Cassette Commodore 64 | 6500 |
| Convertidor TV Amstrad | 21900 |
| Copiador Audio C-64 | 2900 |
| Copiador Audio C-64 con fuente | 3900 |
| Disco Limpiador 3 1/2 | 995 |
| Disco Limpiador 5 1/4 | 995 |
| Interface Kempston (SP) | 2475 |
| Interface Multijoystick (SP) | 3800 |
| Modulador TV Amstrad | 9500 |
| Ram Jet +2A | 11500 |
| Ram Jet +3 | 11500 |
| Ram Jet ZX | 11000 |
| Reset Para Pokear C-64 | 1500 |




**32.900 ptas.**

### JOYSTICK

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Jetfighter | 3.300 | PC Zero Zero | | Stick Ball | 995 |
| Konix | 2.500 | Winner | 2.800 | Topstar | 5.250 |
| Konix Autofire | 2.750 | Phasor One | 2.800 | Zero Zero | 1.900 |
| Navigator | 3.500 | Pro-5000 | 2.800 | Zero Zero ADS | 3.500 |
| NI-5 (Nintendo) | 3.900 | Quickjoy III | 2.250 | Zero Zero Junior | 1.200 |
| PC Zero Zero + Tar. | 6.500 | Sgfighter (Sega) | 3.900 | Zero Zero Winner | 2.595 |

### PROGRAMAS DIDÁCTICOS PC - ATARI - AMIGA

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 pasos en inglés | 4995 | Matemáticas (13-14 años) | 4995 |
| Balada Big Ben (Inglés medio) | 4995 | Matemáticas (14-15 años) | 4995 |
| Descubre 1 (5-8 años) | 4995 | Matemáticas (16-17 años) | 4995 |
| Descubre 2 (7-10 años) | 4995 | Matemáticas (17-18 años) | 4995 |
| Descubre 3 (9-12 años) | 4995 | Paseo por Hyde Park (Inglés Inf.) | 4995 |
| Enigma Oxford (Inglés superior) | 4995 | Top Level Inglés | 4995 |
| Epi y Blas (4-10 años) | 3495 | Vamos a contar (4-7 años) | 3495 |
| Matemáticas (11-12 años) | 4995 | Vuelta al Mundo de Tortugas Ninja | 3495 |

### COMPLEMENTOS AMIGA

| | |
|---|---|
| Action Replay II | 13.500 |
| Alfombrilla ratón | 995 |
| Ampl. Ext. A500 512K-2MB NHS | 31.900 |
| Ampliación 512K ampliable 2MB | 23.900 |
| Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB | 38.900 |
| Ampliación memoria 512K | 8.900 |
| Animation Studio Disney | 16.500 |
| Cable Euroconector | 2.500 |
| Convertidor TV para monitor | 12.900 |
| Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K | 108.900 |
| Digi View Gold 4.0 | 24.900 |
| Disquetera 3 1/2 externa | 16.900 |
| Disquetera 3 1/2 interna A2000 | 15.900 |
| GST40 Genlock | 49.900 |
| Midi | 11.500 |
| Modem externo 2400b | 18.900 |
| Modulador A-520 | 6.500 |
| Ratón de alta resolución | 3.900 |
| Ratón óptico «sin bola» | 7.900 |
| Tarjeta AT A-500 | 49.900 |
| Tarjeta XT A-2000+U.DIS. 5 1/4 | 59.900 |
| Digitalizador sonido stereo | 12.500 |

### COMPLEMENTOS PC

| | |
|---|---|
| Adaptador Midi Sound Blaster | 11.000 |
| Altavoces Sound Blaster | 7.500 |
| Conversor 9-25 Pim | 595 |
| Disketera 3 1/2 1,4 MB | 15.000 |
| Disketera 3 1/2 720K | 13.500 |
| Disketera 5 1/4 1,2 MB | 15.000 |
| Disketera 5 1/4 360K | 12.500 |
| Funda impresora | 495 |
| Funda PC y teclado | 995 |
| Ratón | 4.900 |
| Soft Sound Blaster (15 discos) | 9.900 |
| Sound Blaster | 32.900 |
| Tarjeta Hercules CGA | 6.190 |
| Tarjeta Joystick 15 pin. | 2.500 |
| Tarjeta Joystick 9 pin. | 4.900 |
| Tarjeta sonido Ad Lib | 29.900 |
| VGA (16 bit) | 12.000 |
| VGA (8 bit) | 9.250 |
| VGA 16 bit 512K | 22.540 |
| Monitor 1024 Multisync Color | 59.900 |
| Monitor monocromo VGA | 24.900 |

### Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 ptas.




STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 1.695 ptas.
Cables incluidos
STAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS sólo 67.900 ptas.

# MAIL soft

TODOS LOS MESES RENOVAMOS LOS LISTADOS, BUSCAMOS LAS ULTIMAS NOVEDADES Y LAS MEJORES OFERTAS. SOLO PARA TI ¡NO TE PIERDAS ESTA PAGINA! ESTAMOS TODOS LOS MESES

**IVA INCLUIDO**

## VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT




P.º Sta. Maria de la Cabeza, 1
28045 MADRID
**Tel. 527 82 25**

Gran Via
Montera
Pta. del Sol
SOL

Montera 32, 2.º
28013 MADRID
**Tel. 522 49 79**

**GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS**

**VENTA POR CORREO**

**HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO**
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 *
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

## SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

| TITULO | SPECT | AMST | COM | MSX | ADIS SP+3 | PC5 ¼ PC3 ½ | AMIG ATARI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Armourgeddeon | | | | | | | 3900 |
| Atomic Robokit | 1200 | 1200 | | | 2250 | | |
| Autocrash | 1295 | 1295 | | 1295 | 2250 | 2250 | |
| Awsome | | | | | | | 5000 |
| Bat | | | | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Battle Comand | 1200 | | | | | 2250 | |
| Baltestorm | | 1200 | | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Billy the Kid | | | | | | 2250 | 2250 |
| Celica GT4 | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Chip Challenger | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Creta 1941 (War game) | 1200 | 1200 | | | 2250 | | |
| Crime Don't Pay | | | | | | 2950 | 2950 |
| Disc | | | | | | 2500 | 2500 |
| Donald y Alfabeto Mágico | 1295 | 1295 | 1295 | | 2350 | 2595 | 2595 |
| Duck Tales (Disney) | | | | | | 2595 | 2595 |
| El tren expreso de Goffy | 1295 | 1295 | 1295 | | 2350 | 2595 | 2595 |
| Exterminator | 1200 | 1200 | 1200 | | 2450 | 3150 | 3150 |
| F-19 Stealth Fighter | 2850 | | 2850 | | | 5990 | 5990 |
| Flimbo's Quest | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Food | | | | | | | 3900 |
| Galactic Empire | | | | | | 3450 | 3450 |
| Gauntlet III | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Gazza II (Paul Gascoin) | 1200 | | 1200 | | | | 2250 |
| Genghis Khan | 1300 | 1300 | | 1300 | 2250 | 2250 | |
| Golde Axe | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Hard Drivin' 2 | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Hill Street | | | | | | 3995 | 3995 |
| Horror Zombis | | | | | | 2250 | 2250 |
| Iron Lord | 1300 | | 1300 | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Jack Nicklaus II | | | | | | | 5000 |
| Judge Drige | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| La Corona Mágica | 1200 | 1200 | | | 2250 | 2250 | 2250 |
| La Historia Interminable | 1200 | 1200 | 1200 | | 2450 | 3150 | 3150 |
| Loopck | 1200 | 1200 | 1200 | | 2450 | 2850 | 2850 |
| Lotus | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| M.U.D.S. | | | | | | 3200 | 3200 |
| Megaphoenix | 1300 | 1300 | | 1300 | 2250 | 2500 | 2500 |
| Metal Mutant | | | | | | 2500 | 2500 |
| Monaco Gran Prix | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Monty Phyton | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Mystical | | 1200 | | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Nam | | | | | | 2250 | 2250 |
| Navy Seals | 1200 | | | | | | 2250 |
| Nightshift | 2250 | 2250 | 2250 | | 3200 | 3990 | 3990 |
| Norte y Sur | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 2250 | | |
| Octubre Rojo | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Pack Sega Master Mix | 1750 | 1750 | 1750 | | 2950 | | |
| Power Pack | | | | | | 6500 | 6500 |
| Prince of Persia | | 1300 | | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Protennis 2 | | | | | | 2500 | 2500 |
| Regreso al Futuro III | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Star Control | 1500 | 1500 | 1500 | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Storbowls | 1295 | 1295 | | 1295 | 2250 | 2250 | |
| Stratego | | | | | | 2500 | |
| Strider II | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Stund Runner | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Super Puffy | 1300 | 1300 | 1300 | | 2250 | | |
| Sxtreem | 1850 | | 1850 | | 2650 | | |
| Templos Sagrados | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 2250 | 2500 | 2500 |
| Toki | 1200 | | | | | | 2250 |
| Turrican 2 | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Twin World | 1300 | 1300 | 1300 | | 2250 | | 2250 |
| Ultimate Golf | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | |
| Voxine | | | | | | 2250 | 2250 |
| W.C. Boxing Manager | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2850 | 2850 |
| Welltrix | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Whart of Demons | | | | | | 6995 | 6995 |
| Zona 0 | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2850 | |

## 1.595 16 BITS

| TITULO | PC 5¼ PC 3½ | AMIGA |
|---|---|---|
| African Raiders | 1595 | 1595 |
| Asterix en la India | 1595 | 1595 |
| Blueberry | 1595 | 1595 |
| Cosmic Pirate | | 1595 |
| Fast Lane | | 1595 |
| Fire Power | 1595 | 1595 |
| Hostages | 1595 | 1595 |
| Legend of the lost | | 1595 |
| Lucky Luke | 1595 | 1595 |
| On Safari | 1595 | 1595 |
| Rotor | 1595 | 1595 |
| Sdi | 1595 | 1595 |
| Skidoo | 1595 | 1595 |
| Summer Olympiad | 1595 | 1595 |
| Vectran | 1595 | 1595 |
| Wild Life | 1595 | 1595 |
| Xenomorph | 1595 | 1595 |
| Zoom | 1595 | |

## 595 8 BIT

| TITULO | SPEC | AMST | COMM |
|---|---|---|---|
| Aventura espacial | 595 | 595 | 595 |
| Black Tiger | 595 | 595 | |
| Buggy Ranger | 595 | 595 | |
| Cabal | 595 | 595 | |
| Chase H.Q. | 595 | 595 | 595 |
| Classic Arcadia | 595 | 595 | 595 |
| Classic Games | 595 | 595 | |
| Cycles | 595 | 595 | |
| Defender of the Eart | 595 | 595 | 595 |
| E. Sanchez Vicario | 595 | 595 | |
| Ghouls'n ghosts | 595 | 595 | 595 |
| Italia 90 | 595 | 595 | |
| Kenny Daglish | 595 | 595 | 595 |
| Laser Squad | 595 | 595 | 595 |
| Stunt car racer | 595 | 595 | |
| Super Cycle | 595 | 595 | |
| Teenager Queen | | 595 | |
| Vigilante | 595 | 595 | 595 |

## PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

| TITULO | PC5 ¼ PC3 ½ | AMIG. ATARI |
|---|---|---|
| Batalla de Inglaterra | 5590 | 5590 |
| Breach II (War Game) | 2850 | 2850 |
| Dragons Lair II (Time Warp) | 9995 | 9995 |
| Elvira | 4995 | 4995 |
| Falcon | 5000 | 5000 |
| Front Line (Estrategia) | 2850 | 2850 |
| Gheisa | 3150 | 3150 |
| Indiana Adv. Castellano | 5490 | 5490 |
| Loom | 3990 | 3990 |
| M1 Tak Platoon | — | |
| Maniac Mansion | 3990 | 3990 |
| Midwinter | — | — |
| Murder | — | — |
| Operation Stealth | 3990 | 3990 |
| Pack 3 War Games | 5500 | 5500 |
| Red Storm Rising | 3995 | 3995 |
| Rocket Drif (Estrategia) | 2650 | 2650 |
| Secret Of Monkey Island | 5990 | 5990 |
| Wall Street | 3990 | 3990 |

## SUPER OFERTAS 8 Bits

### JUEGOS A 395 ptas.

**SPECTRUM**

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mot, Livingstone II, Space Harrier, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Cosmic Sheriff, Mortadelo II, Kung-Fu Warriors, Dan Dare III, Magic Jhonson.

**AMSTRAD**

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Space Harrier II, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mot, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Mortadelo, AAARG, Magic Jhonson, Snoopy.

**COMMODORE**

Blue Angel, Jack Nicklaus Golf, The Train, Skate or Die, Continental Circus, Dan Dare III, Gemini Wing, Marble Madness, Way of Explodin Fist, 4x1.

**MSX**

4x1, After the War, Artifox, War in the Middle Earth, Continental Circus, Knight Lore, Knight Shade.

Existencias limitadas en ofertas.

### JUEGOS A 295 ptas.

**SPECTRUM**

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Robotscape, Wets Bank, Super Sapiens, Funky Punky.

**AMSTRAD**

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, West Bank.

**MSX**

Fernando Martin, Fredy Hardest, Phantis, Hundra, Turbo Girl, Game Over, Don Quijote, Nonamed, Dusty, Army Moves, Rata, Capitán Sevilla, Comando Tracer, Bestial Warriors, Enchanted, Pantera Rosa, Mortadelo y Filemón, Road Ward, Terropod, Colony, Ocean Conqueror, Terminus, Trial Blazer, Sorcery, Amo del Mundo, Starquake.

**COMODORE**

Fernando Martin, Fredy Hardest, Game Over, Army Moves, Don Quijote, Meganova, Megacorp, Archon Collection, Pantera Rosa, Speed King, 180, Terropods, Fórmula I, Druid II, Flash Gordon, Lazer Wheel, Feud, Kit Star II, Pack Mastertronic, Rockfor, Motorbike Madness, Boxing, Action Force, Thrus, Micro Rhytm, Dan Dare.

* PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR

## SUPER OFERTAS 16 Bits

### JUEGOS DE 995 ptas.
### PC 5 ¼ PC 3 ½

Aventura Espacial, Aspar, Capitán Trueno, Cozumel, Driller, Game Over, Gonzalez, Michel, Mot, Mutant Zone, Phantis, Roller Coaster, Side Winder, Tennis, Ulises, Satan, Magic, Johnson, Pro Golf.

**SOLO PC 5 ¼**

Blue Angel, Power Boat, The Train, Skate or Die, King of Beach, Platoon, Sryzor, Ace of Ace, Barbarian.

**SOLO PC 3 ½**

Boulder Dash, Colony, Horse Racing, Vectorball, Imposible Mission II.

**AMIGA**

Blue Angel, Corsarios, Garfield 2, Genius, Horse Racing, Livingstone II, Mot, Ninja Mission, Rock'n Roll, Sky Fox, Sol Negro, Telemark Warriors, Vectorball.

**ATARI**

Circus Atraction, Continental Circus, Double Dragon, Games Winter ED., Gemini Wing, Hard Driving, Marble Madness, Menace, Mortadelo y Filemon, Pantera Rosa, Rambo III, Spliting Images, Telemark Warriors, Tiburón, Zany Golf.

## EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

### JUEGOS DE 1200 ptas.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gaunlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbattle Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board.

## SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

### JUEGOS DE 995 ptas.

Chuck's Yeager, Comando Trace, Corsarios, Don Quijote, Gonzalez, Guerra de Vajillas, Hundra, Jack Niclaus Golf, Livingstone II, Mot, Pájaros de Bangkok, The Cycles, Ulises, War Middle Earth, Mortadelo II, Magic Jhonson, Gemini Wing, Continental Circus.

## 2 x 1 AMSTRAD DISCO

[illegible]

## DISCOS VÍRGENES

GARANTIZADOS

**10 discos 3 1/2 995**
**50 discos 3 1/2 4.490**

10 discos 5 1/4 ____ 495
10 discos 3" ____ 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD ___ 995

## SUPER EXITOS

| TITULO | SPECT | AMST | COM | MSX | ADIS SP+3 | PC5 ¼ PC3 ½ | AMIG ATARI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Acien Battles (War Games) | 1200 | 1200 | | | 2250 | 2450 | 2450 |
| Adidas Soccer | 975 | 975 | 975 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| ADS | | 1200 | | | 2250 | 2500 | 2500 |
| African Trail Simulator | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Angel Nieto Pole 500 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | 2850 | 2850 |
| Arnhen (War Game) | 495 | 495 | | | | 2250 | |
| Beverly Hills | 5995 | 5995 | 5995 | | 1595 | 1595 | 1595 |
| Bloodwych | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | |
| Bomber | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2850 | 2850 |
| Bufalo Bills | 595 | 595 | 595 | | 1595 | | |
| Carlos Sainz | 1295 | 1295 | | 1295 | 2250 | 2850 | |
| Carrier Command | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Chessmaster 2000 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | | |
| Clock Chess 89 | 595 | | | | 1595 | | |
| Days of Thunder | 1200 | 1200 | | | 1950 | 2500 | |
| Desafio total | 1350 | 1350 | 1350 | | 2250 | | 2250 |
| Dick Tracy | 1295 | 1295 | 1295 | | | 2595 | 2595 |
| El Asombroso Spiderman | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| El oro de los Aztecas | | | | | | 2250 | 2250 |
| Emlyn Hughes | 1100 | 1100 | 1100 | | 2250 | | 2250 |
| Eswat | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| European Superleague | 1100 | 1100 | | | 2250 | 2250 | 2250 |
| F-15 Strike Eagle | 1350 | 1350 | 1350 | | 2250 | 3900 | 3900 |
| F-16 | 2250 | | 2250 | | | 4990 | 4990 |
| Football Man. W. Cup Ed. | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 1595 | 1595 |
| Football Manager II | 595 | 595 | 595 | | 1495 | 1495 | 1495 |
| Golden Basket | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2850 | |
| Grand Prix Circuit | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | 2500 |
| Gremlins II | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 3900 | |
| Gunboat | 1200 | 1200 | | | 1950 | 2500 | |
| Gunship | 1350 | 1350 | 1350 | | 1900 | 3990 | 3990 |
| Heroes of the Lance | 1350 | 1350 | 1350 | | 2250 | 3990 | 3990 |
| Jai Alay | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 2250 | 2850 | |
| Karateka | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Kick off | 595 | 595 | 595 | | 1495 | | 1495 |
| Kick off II | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 3995 | 3995 |
| Kick off II (arbitros) | | | | | | | 1950 |
| Klax | 975 | 975 | 975 | 975 | 1900 | 2250 | 2250 |
| La aventura espacial | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | 2500 |
| La batalla de Inglaterra | 495 | 495 | 495 | | | 5595 | 5595 |
| La espada sagrada | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | 2250 | |
| La espia que me amó | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Line of Fire | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Mundial Fútbol (Ópera) | 1200 | 1200 | | 1200 | 1900 | 2850 | 2850 |
| Narc | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Narcopolice | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | 2500 |
| P:47 | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Pack a toda maquina II | 1750 | 1750 | 1750 | | 2950 | | |
| Pack Challenger | 1500 | 1500 | 1500 | | 2500 | 3900 | 3900 |
| Pack Comic arcade aventur. | 1500 | 1500 | | 1500 | 2500 | | |
| Pack de cine | 1750 | 1750 | 1750 | 1750 | 2950 | | |
| Pack Full Blast | | | | | | 3900 | 3900 |
| Pack genial | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | | |
| Pack Héroes | 1200 | 1200 | 1200 | | | | |
| Pack Multisport | 1500 | 1500 | | 1500 | 2500 | 3900 | |
| Pack Platinum | 1550 | 1550 | 1550 | | 2250 | | |
| Pack Red Dynamite | 1500 | 1500 | | 1500 | 2500 | | |
| Pack Ruedas de Fuego | 1750 | 1750 | 1750 | | 2950 | | |
| Pack to by Topo II | 1550 | 1550 | | 1550 | 2950 | | |
| Pang | 1200 | | | | | | 2250 |
| Panza Kick Boxing | | 1200 | | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Pimball Magic | | 875 | | | 1995 | 2250 | 2250 |
| Pirates | | | | | 1900 | 3990 | 3990 |
| Plotting | 1200 | | | | | | 2250 |
| Poli Diaz | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2850 | |
| Puzznic | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Rainbow Island | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| Rally Cross | 595 | 595 | 595 | | 1595 | | 1595 |
| Ratas del desierto | 495 | 495 | | | | 2250 | |
| Razas de noche | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2850 | 2850 |
| Regreso al Futuro II | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Rescate en el Golfo | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2850 | |
| Rick Dangerous | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Rick Dangerous II | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Robocop II | 1350 | | | | | | 2250 |
| Shadow of the Beast | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Shadow Warrior | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| Sim City | 1350 | 1350 | | | 2250 | 3900 | 3900 |
| Sito Pons | 1295 | 1295 | | 1295 | 2250 | 2850 | |
| Sly Spy | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| St Dragon | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | 2250 | | 2500 |
| Strip Poker II | 595 | 595 | | 595 | 1595 | | 1595 |
| Stunt Car Racer | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Subbuteo | 1400 | 1400 | 1400 | | 2450 | 3150 | 3150 |
| Super Off Road Racer | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | |
| Super Sweek | | 1200 | | | 2250 | | 2250 |
| Superman | 595 | 595 | 595 | | 1595 | 1595 | |
| Tennis Cup | | 875 | | | 1995 | 2250 | 2250 |
| Tortugas Ninja | 1350 | 1350 | | 1350 | 2250 | 2850 | 2850 |
| Torvak the Warrior | | | | | | | 2500 |
| Trivial | 1995 | 1995 | 1995 | 1995 | 2750 | 2750 | 2750 |
| Turrican | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| U.N. Squadron | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Wing of Fury | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | |

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.º Santa Maria de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCION COMPLETA ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______
N.º CLIENTE ______
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

| TITULOS PEDIDOS | PRECIO |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| GASTOS ENVIO | 250 |
| TOTAL | |




## Sobre el campo de batalla

# BLITZKRIEG
## BATTLE AT THE ARDENNES



AMIGA

La puesta en escena del juego es similar en todos los aspectos a la de un war-game clásico de tablero.



AMIGA

Meterse en la historia, cuando se es aficionado a los juegos de estrategia, es relativamente fácil.

- **INTERNECINE**
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V.comentada: **AMIGA**

Hubo, durante la Segunda Guerra Mundial, muchos importantes episodios que cambiaron el curso de la historia. Si el dieciséis de Diciembre de 1944 Adolfo Hitler no hubiera comenzado una ofensiva en el centro de Europa las tropas aliadas habrían derrotado a los nazis cerca de un año antes de lo que realmente ocurrió. Hitler pretendía un respiro para sacar a la luz las armas secretas con las que pretendía ganar la guerra. Su estrategia le permitió obtener tiempo extra, pero no el suficiente. Los ejércitos aliados rompieron las líneas alemanas y prosiguieron su inexorable avance.

Con este juego de estrategia, vas a poder decidir los movimientos de las tropas en el campo de batalla de las Ardenas. Podrás elegir el bando en el que quieres participar, aliados o alemanes, y si quieres que el ordenador maneje el ejército contrario.

«Blitzkrieg Battle at the Ardennes» se nos presenta como un war-game puramente clásico, incluso las imágenes que vamos a ver en la pantalla del Amiga parecen estar sacadas de un tablero.

El campo de batalla está constituido por mil setecientos hexágonos, aunque sólo podremos ver cuarenta y ocho a la vez, cada uno con unas características de terreno diferentes y en el que pueden estar colocadas varias unidades.

Todas las decisiones las tomaremos mediante el ratón, abriendo una ventana y pinchando con el cursor sobre la orden de nuestra elección. Para los que lo prefieran también existen combinaciones de teclas para escoger el comando. Por supuesto, cada unidad tiene distinto valor, –movimiento, energía, moral...–, y cada casilla, un factor de transporte que impedirá que, por ejemplo, nuestros tanques recorran una zona boscosa a mayor velocidad que un terreno llano.

Hay cinco niveles de dificultad que permitirán a los jugadores usar su estrategia durante un buen rato antes de vencer o ser derrotados, dependiendo de su habilidad.

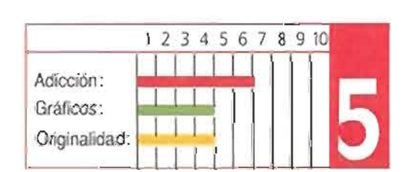
Si has elegido el bando alemán existen varias formas de terminar victorioso; puedes conseguir que tus tropas conquisten Antwerp antes del día primero de Enero de 1945, o capturar Lieja y tres de las ciudades belgas más grandes Los aliados únicamente deben impedir que cualquiera de estos dos supuestos se dé antes del día de Año Nuevo.

El juego, técnicamente hablando, no es nada del otro mundo. Los gráficos son pequeños y el movimiento es verdaderamente deplorable, más bien parece un programa de los primeros tiempos del Spectrum que una versión para dieciséis bits.

Sin embargo es relativamente fácil meterse en la historia, siempre, claro está, que te gusten este tipo de juegos, y terminar enfrascado en una batalla en la que se decide el futuro de Europa.

En general, «Blitzkrieg Battle at the Ardennes» es un juego correcto, estratégicamente hablando, pero un mal programa, desde el punto de vista informático. La decisión está, a partir de ahora, en tus manos.

*J.G.V.*




## Extremadamente difícil

# EXTREME

***Para salvar la galaxia una vez más no necesitamos más que un Spectrum, un joystick, ganas de pasar un rato divertido y el último lanzamiento de Digital Integration: «Extreme». Un título que desde luego no va a pasar inadvertido para l os amantes de los buenos arcades.***

- **DIGITAL INTEGRATION**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE**
- V. Comentada: **SPECTRUM**



SPECTRUM

Tres fases diferentes nos permiten adentrarnos en un divertido escenario plagado de sorpresas.



SPECTRUM

Su dificultad más que un contratiempo es un aliciente que nos invita a profundizar en el juego.



SPECTRUM

Nuestro objetivo en el papel de un sofisticado androide es desactivar la bomba que amenaza el planeta.



SPECTRUM

«Extreme» confirma, aunque parezca imposible, que aún no está todo dicho en el mundo de los ocho bits.

Seguro que todos habéis visto alguna vez una imagen de una placa que diseñó el famoso Carl Sagan, ese científico que sale en la serie de televisión "Cosmos", y que se acopló al Pioneer 10, una nave espacial norteamericana que en el año 1973 abandonó el sistema solar rumbo, y nunca mejor dicho, a lo desconocido. Pues este aparato está a punto de regresar a la Tierra con un mensaje de una raza extraterrestre...

No todos los habitantes de la galaxia son seres amables, hay un planeta en el que habitan los alienígenas más sanguinarios que podáis imaginar, y, claro, el Pioneer eligió precisamente sus dominios para tomar tierra.

Gracias a la plaquita del Sr. Sagan averiguaron el origen de la nave y comprobaron que la Tierra estaba mejor conservada que su planeta, por lo que decidieron cambiar de residencia. La decisión estaba clara, había que eliminar a los humanos. Así que nos han devuelto el satélite con una enorme bomba que si no somos capaces de desactivar nos va a mandar a todos a criar malvas antes de tiempo.

Menos mal que como estamos en el siglo XXXII ha sido posible construir un héroe, mitad máquina mitad ser humano, cuya misión es entrar en la nave y eliminar la amenaza.

### Como mola mi pistola

Lo primero que te va a llamar la atención es el colorido del juego. Más parece una versión Amstrad que un programa para Spectrum. Se nota la mano de los creadores del «Dan Dare III» y de «Las Tortugas Ninja» que son quienes han realizado este «Extreme». El protagonista es un pequeño sprite provisto de un lanzallamas y un jet-pak y que tiene, en lugar de piernas, unas orugas, como si fuera un extraño tanque humano.

El juego tiene tres fases diferentes, en la primera tendremos que sacar una bola de energía de su escondite y colocarla en el lugar adecuado. La segunda nos traslada a las profundidades submarinas donde habrá que encontrar un tapón y vaciarlas para llegar al tercer nivel donde las cosas se van a poner difíciles de verdad, y cambiaremos las orugas por unas patas metálicas. Allí os aguarda una sorpresa que no os vamos a desvelar.

### Ir a por todas

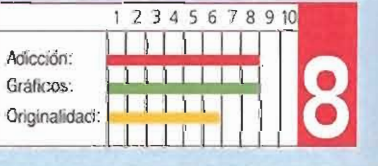
Digital Integration ha comenzado con buen pie en el mundo del arcade, con un juego técnicamente irreprochable y que sólo tiene el defecto de ser "extremadamente" difícil, aunque esto no importa si es adictivo, y «Extreme» lo es y mucho.

Vamos, todo un juegazo que utiliza al máximo las posibilidades del Spectrum y del que esperamos dé mucho que hablar en los próximos meses. De momento seguro que sirve para hacer cambiar de opinión a muchos que piensan que las máquinas de ocho bits están ya obsoletas, y que se van a tener que morder la lengua. Con juegos así: ¡Spectrum forever!

*J.G.V.*

### CONSEJOS y TRUCOS

- ***Mira a que enemigos disparas porque hay algunos tipos que se duplican al recibir tus balazos y si no eres rápido te harán fosfatina.***
- ***Vigila tu nivel de energía y no dudes en recargarte en la base central cuando estés bajo. Más vale un héroe lento que uno muerto.***
- ***Cuidado con la inercia del jet-pack, no es fácil controlar sus movimientos en los primeros instantes de juego, mejor práctica una partidita antes de comenzar la cosa en serio.***



## *La conquista del espacio*

# STAR CONTROL

- **ACCOLADE**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

El 12 de Marzo de 2612 tuvo lugar un hecho histórico. Aunque la humanidad había conquistado todo el sistema solar el resto del espacio era algo desconocido. Cual no fue la sorpresa cuando en el centro de Control Estelar supieron que una nave alienígena había entrado en la órbita de Plutón.

Los visitantes eran miembros del imperio Chenjesu, una pacífica raza que desde hacía varios siglos se defendía de los Ur-Quants, unos seres que pretendían esclavizar el universo. Hasta ahora el Sistema Solar estaba al margen pero ahora el frente de batalla se acercaba. Habría que luchar.

Y lo primero de todo era encontrar un comandante capaz de dirigir a las dos razas en su lucha contra el invasor. ¿Adivinas quién tiene las cualidades necesarias para convertirse en tan necesario líder?

«Star Control» es un juego de estrategia con alguna secuencia arcade, con un concepto mucho más simple de lo que parece y que en realidad se limita a elegir entre unas pocas opciones disponibles, por una parte, y a disparar sin descanso, por otra.

Los gráficos en la versión Amiga son verdaderamente deplorables, pequeños y con poco colorido, sin embargo el movimiento y el scroll parecen algo más trabajados. El programa, –lo mejor que posee–, tiene una gran cantidad de opciones que nos permiten modificar casi todos sus parámetros a nuestro antojo.



**Aunque al leer las instrucciones, éstas invitan a adentrarse en el juego, la primera impresión no es demasiado buena.**



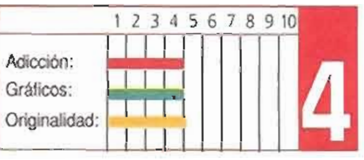
**«Star Control» combina elementos de estrategia con zonas arcade, pero no llega a perfeccionarlos.**

Siendo incluso posible que el ordenador juegue contra si mismo, opción que por otra parte no parece muy entretenida, al menos para nosotros, quizás para él si lo sea.

Hay que reseñar que «Star Control» viene acompañado por un completo programa editor que nos va a permitir crear nuestro propio universo con relativa facilidad. Y a pesar de ello, tras un rato de juego, quedarás tan desilusionado que probablemente te importe un comino el destino de la raza humana y los Chenjesu.

Mucho ruido y pocas nueces es lo que propone este reciente lanzamiento de Accolade. Si comienzáis a leer el manual parece que es un interesante programa de estrategia, si además os fijáis en las fotos de la caja, con unos gráficos impresionantes, –se advierte que son de la versión Pc para VGA, por lo que no esperéis encontrarlos en vuestro Amiga–, pensaréis en un gran juego pero lo que descubriréis tras la carga, larga y tediosa, por cierto, es un sencillo programa matamarcianos, con malos gráficos y peor desarrollo, que no tiene ningún interés. A lo mejor los fans de la literatura de Ciencia Ficción, de cuyas fuentes aseguran los autores del programa haber tomado el argumento, encuentran algo de interés en este «Star Control». Desde luego ni los estrategas informáticos, ni los adictos arcademaniacos hallarán nada atractivo en un juego fácilmente olvidable y que solo entretiene durante unos pocos minutos. Esta vez Accolade ha metido la pata. No siempre todo se puede hacer bien.

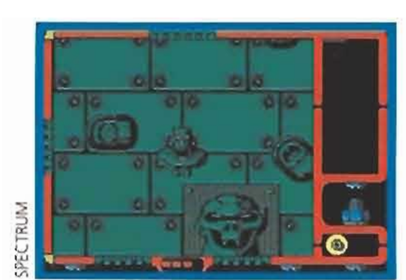
*J.G.V.*






## A golpes con todos

# AUTOCRASH



Nuestro objetivo es conseguir sacar, con un fuerte golpetazo, de sus vehículos a nuestros contrincantes.

Si perdemos nuestro coche podremos apoderarnos de otro, teniendo cuidado para no ser atropellados.

■ **ZIGURAT**
■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC**
■ V. Comentada: **SPECTRUM**

Ha llegado el momento de la verdad, lo que en el siglo veinte era pura y simplemente diversión, se ha convertido, en un lejano futuro en una lucha a muerte. Los coches de choque de las ferias ahora son poderosas máquinas de guerra y tú eres el piloto de una de ellas. Tendrás que recorrer los circuitos eliminando a todos los contrincantes que se te pongan a tiro, destrozando sus vehículos y luego atropellándoles sin piedad.

«Autocrash» es uno de los últimos lanzamientos de Zigurat, una compañía española que siempre se había caracterizado por la alta calidad de sus productos y que esta vez, parece que han errado un poco el tiro.

En primer lugar el argumento es demasiado simplón, –¿quién ha pensado alguna vez que los coches de choque se conviertan en armas mortales?– y en segundo lugar el desarrollo del juego es excesivamente monótono. «Autocrash» adolece de un grave problema: le falta adicción, o, lo que es lo mismo, no acaba de enganchar al jugador.

Por lo demás el programa está bien resuelto, sobre todo a nivel gráfico, ya que, aunque el scroll resulte algo brusco, los gráficos y el movimiento son bastante buenos.

El primer nivel en el que comenzamos el combate sólo tiene un enemigo, y bastante tonto por cierto, no será demasiado difícil acabar con él.

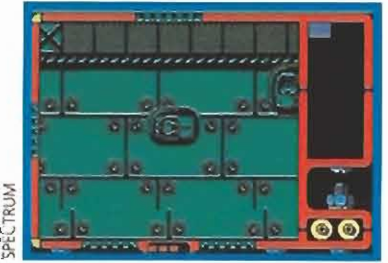
A partir de ahí la cosa se complica, aunque no demasiado. Aparecerán algunas novedades, como coches turbo que aceleran inmediatamente, porque es necesario ir a toda velocidad para conseguir que con el golpe tu contrincante salga despedido de su vehículo, y habrá también fases en las que tendrás que eliminar a los enemigos en un orden predeterminado designado por el ordenador.

Cuando eres tú el alcanzado siempre podrás volver a la pista y coger algún coche de los que hay detenidos a los lados, pero con mucho cuidado porque si te descuidas no dudarán en atropellarte.

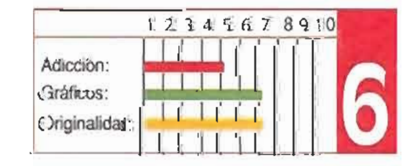
Hay que reconocer que a este programa no le falta originalidad pero no ha sido bien resuelto, quizás algo más de argumento o una modificación de los gráficos, –se parecen demasiado a una pista actual como para pensar que nos hallamos en el siglo XXIII–, hubieran mejorado lo que sin duda es una buena labor informática.

Zigurat sabe hacerlo mucho mejor, sin duda, y desde aquí les instamos para que su próximo lanzamiento supere en calidad a éste, que no dudamos ha tenido algún problema, porque, de verdad, parece haber salido a la calle sin haber recibido ese toque especial que únicamente esta compañía sabe dar a sus programas. Otra vez será.

*J.G.V.*



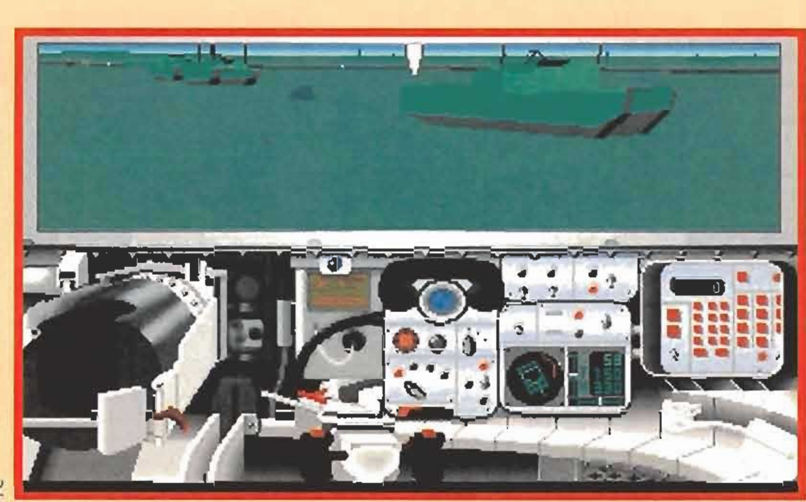
Aunque no le falta originalidad, su desarrollo no consigue enganchar demasiado al jugador, ya que resulta algo monótono.




## Al mando de una poderosa patrulla

# M1 TANK PLATOON

***Una vez más, cuando parece que en simuladores está casi todo dicho, el sello Microprose, vuelve a erigirse en líder absoluto, trayendo a nuestras pantallas la copia fiel del funcionamiento de uno de los más poderosos carros de combate del mundo.***



Microprose nuevamente ha desarrollado un perfecto y realista simulador, dotado de una puesta en escena espectacular, demostrando que en este terreno pocas compañías son capaces de hacerles sombra.

■ **MICROPROSE**
■ Disponible: **ATARI ST, AMIGA, PC**
■ V. Comentada: **PC**
■ Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, VGA, HERCULES, TANDY**

La primera novedad interesante del programa, es que no sólo controlamos un vehículo más o menos sofisticado, sino que comandamos una patrulla de cuatro blindados, en cada uno de los cuales viajan cuatro soldados.

Nosotros adoptamos el papel de líder de la unidad de combate, pudiendo situarnos en cualquiera de los cuatro carros si las circunstancias así lo exigieran.

Nuestros hombres cuentan con una experiencia y habilidad para controlar situaciones difíciles que podrá incrementarse en las sucesivas misiones, y que les permitirá actuar de manera individual, siempre en apoyo de la estrategia que nosotros, como líderes del grupo, marquemos.

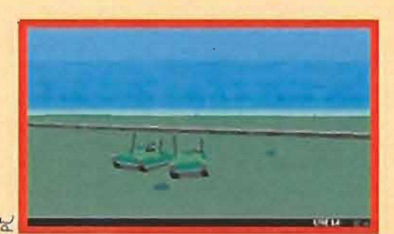
### Cómo guiar el tanque

Podemos adoptar tres papeles principales en el control del tanque: comandante, conductor o artillero. Desde el puesto de mando es posible ocupar la poción interior o la torreta exterior. En ambas podremos utilizar la ametralladora calibre 12,7 mm. bastante eficaz contra vehículos blindados y aviones. Desde este puesto daremos las órdenes al resto de la patrulla.

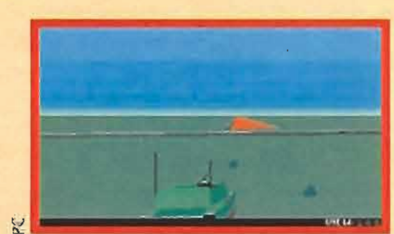
Como conductor, contaremos con una pantalla independiente de visión del terreno. Los controles procuran simplificar al máximo el manejo del vehículo, reduciéndolo a unas palancas que permiten girar por el bloqueo de las cadenas de derecha o izquierda, y un bloque acelerador-freno. Una de las particularidades de este carro de combate, consiste en que incorpora en vez del clásico motor diesel una potente turbina de gas de 1.500 caballos. Ello le permite, pese a ser un vehículo pesado por la solidez de su blindaje y el su armamento, competir en velocidad y aceleración con cualquier otro modelo de tanque.

Desde el puesto de artillero, controlamos una pantalla de visión de tres o diez aumentos sobre la imagen normal, para localizar objetivos fácilmente. El armamento principal está compuesto por un cañón de 120mm capaz de disparar proyectiles de dos tipos. Los llamados "Sabot" no tienen gran capacidad explosiva, pero están especialmente diseñados para atravesar casi cualquier blindaje. Los del tipo "Heat" tienen una menor penetración, pero cuentan con una carga explosiva mayor, y aunque son menos precisos que los anteriores, pueden ser utilizados con éxito contra la infantería y otros blancos de menor calibre.

Además de este armamento, desde la cabina controlamos una ametralladora de calibre medio (7,62mm); un arma muy precisa, adecuada para ser usada contra la infantería enemiga.



Nuestro tanque cuenta con la más sofisticada tecnología armamentística, lo que garantiza su precisión.



Adoptamos el papel de líder de una patrulla con cuatro blindados, controlados por otros tantos blindados.

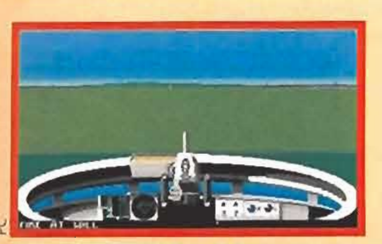
Como sofisticados complementos, contamos con un láser que permite localizar blancos y comprobar en milésimas de segundo si están a nuestro alcance, y un sistema de visión termal para poder ver de noche o entre el humo del combate. Un ordenador balístico nos calcula la elevación del disparo para hacer blanco, además de suavizar la vibración de la torreta cuando disparamos en movimiento.

### Sistemas de defensa

Ningún arma que se precie puede basar su efectividad únicamente en el ataque, sin contar con mecanismos de defensa que aborten las ofensivas del enemigo. El M1 cuenta con las siguientes características en relación con este capítulo:

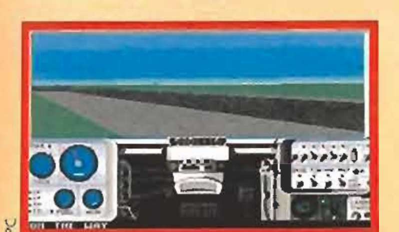
– **Alarma de Láser**: Detecta al instante que algún rayo láser ha incidido sobre nuestro carro, lo que indica que el enemigo nos ha tomado como diana. Una rápida reacción del piloto nos permitirá escapar.

– **Cortina de Humo**: Dos lanzaderas a ambos lados de la torreta permiten disparar una salva de seis granadas de humo unos 50 pies delante del tanque, lo que actúa como barrera para lasers y aparatos de visión enemigos. Asimismo, un sistema



PC

La complejidad inicial da paso, gracias al completo manual, a un control satisfactorio del juego.



PC

Los estupendos gráficos y los efectos sonoros contribuyen a aumentar la sensación de realismo.

que inyecta gasolina sobre el escape que está a altas temperaturas, deja tras nuestros pasos una cortina de humo blanco.

**– Blindaje:** La armadura que protege al carro de combate es un compuesto de acero y cerámica laminados, a los que se incorpora uranio inactivo, dando como resultado una auténtica coraza, una barrera impenetrable para los proyectiles de perforación por cabeza caliente, y mejor que el acero con los de energía cinética. Los puntos vulnerables del tanque son las cadenas de tracción, y los laterales que llevan un simple blindaje de acero.

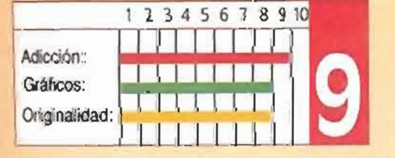
Como es normal en este tipo de programas, el intento de reproducción de los controles del modelo real, se traduce en una complejidad inicial de funcionamiento, que dará paso, de manera progresiva, a hacernos con los controles bastante satisfactorio. A ello contribuyen en buena parte el estupendo manual explicativo, editado en castellano.

## Nuestra opinión

Si aparte de los estupendos gráficos, del elevadísimo nivel de realismo de los combates y la gran variedad de parámetros que los definen, tenemos la suerte de contar con una tarjeta Adlib que nos mejore el sonido, podemos asegurar que este programa es el punto más cercano a un combate real, al que nuestro ordenador puede llevarnos.

Un indudable nuevo acierto de Microprose que hará las delicias de los adictos a los simuladores.

*D.G.M.*



| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 9 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

*Acero contra acero*

# METAL MASTERS

- **INFOGRAMES**
- Disponible: **AMIGA, ATARI ST**
- V. Comentada: **ATARI ST**

Todas las luces del tablero de control estaban de color verde. Apretaste el botón de ignición y la poderosa máquina se puso en marcha. Sólo un robomaster como tú es capaz de guiar a la última creación de la tecnología humana.

El gigantesco androide de acero se dirigió a la arena, allí se enfrentaría contra otros monstruos metálicos de su misma categoría. Vencedor de cien peleas, sabes que quizás ésta sea tu última batalla, no hay piedad para el perdedor, pero no dudas: es vencer o morir.

Infogrames, en su último título, nos ha colado un juego de lucha, en el estilo del legendario «Barbarian», camuflado bajo la apariencia de enormes robots ultramodernos. Quizás habría sobrado toda esa parafernalia futurista y nos habría bastado con unos buenos guerreros frente a frente. De todos modos, no se puede negar que «Metal Masters», a pesar de ser otra vez lo de siempre, tiene un elevadísimo nivel de calidad.

Nada más empezar a jugar tendrás la oportunidad de construir tu propio robot o elegir uno de los que vienen diseñados. Siempre que venzas en un combate podrás, con las ganancias obtenidas, mejorar tu equipo antes del siguiente enfrentamiento.

La pelea, máquina contra máquina, se desenvuelve a misilazo limpio, disparos e incluso puñetazos, la parte inferior de la pantalla nos informa de las partes dañadas de nuestro androide, y del sobrecalentamiento de nuestras armas. Podremos continuar peleando mientras nuestras piernas no sean destruidas de forma permanente.

Mediante el joystick elegiremos los movimientos adecuados, en tres momentos distintos, a distancia y combinando las distintas direcciones del mando con el fuego, controlaremos las armas; cuerpo a cuerpo la lucha será a golpes, y, por último, también podremos avanzar, agacharnos o retirarnos.

El juego puede enfrentarnos contra el ordenador o contra otro jugador, incluso posee un modo exhibición para que podamos observar a los enormes robots destrozándose sin nuestra ayuda.

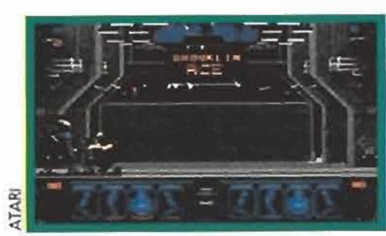
Y llegamos a lo más importante, la valoración. ¿Qué queréis que os contemos? «Metal Masters» es un juego de lucha, nada más, muy bien hecho pero que nada nuevo aporta. ¿Será que a Infogrames se les están acabando las ideas? Esperemos que no sea así y nos den muy pronto una sorpresa más agradable. De momento, únicamente si eres aficionado a los programas de peleas «Metal Masters» está hecho especialmente para ti.

*J.G.V.*



ATARI

En la pelea a distancia nuestros androides descubrirán que las armas de fuego son muy eficaces.



ATARI

Al derrotar a un adversario obtendremos dinero para adquirir nuevas piezas más sofisticadas.



ATARI

Nuestros robots se batirán en la lucha cuerpo a cuerpo, utilizando sus puños.



ATARI

Bajo su aspecto futurista «Metal Masters» esconde un juego de lucha similar al «Barbarian».

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 6 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

# TURRICAN II

"Un grito de rabia incontrolada resuena en los pasillos de la nave moribunda: ¡Venganza!"

***Año 3025. Durante décadas las Fuerzas de la Libertad de los Planetas Unidos han garantizado la paz y la ley en la galaxia Aldebarán 42. Una de las naves más poderosas de dichas fuerzas, el Avalon 1, se encuentra en misión secreta en los confines del universo conocido. Su comandante, Ardon Striker, prepara a su tripulación para el viaje final atravesando las barreras de la galaxia.***



Los enemigos de gran tamaño, como es norma últimamente, necesitarán más impactos para dejarnos el paso libre.



Cinco niveles, divididos a su vez en otras subfases, dan vida al extenso mapeado que sirve de escenario al juego.



# La REBELIÓN de las MÁQUINAS

De repente, en menos de un nanosegundo, una gigantesca nave de combate se materializa a gran proximidad del Avalon 1. Se dispara la alarma general y todos los miembros de la tripulación se apresuran a alcanzar sus puestos alertados por las sirenas.

En escasos segundos los sistemas automáticos de defensa se activan, los escudos anti-radiación recubren la superficie de la nave y finalmente los sistemas láser son recargados a plena potencia. Sin embargo, en un alarde de una tecnología desconocida para los humanos, la nave enemiga, con un destello de luz cegadora, neutraliza todos y cada uno de los sistemas de defensa del Avalon 1.

La tripulación del Avalon 1 se prepara para lo peor. Reunidos junto al puesto de mando, comienzan a sentir que un sonido de baja frecuencia vibra a través de sus cuerpos. El blindaje de la nave comienza a debilitarse y una de las escotillas exteriores cambia súbitamente de color ante el efecto de una fuerza desconocida. Pocos segundos después el sonido de una explosión retumba en el interior de la nave y la escotilla se desintegra ante sus atónitos ojos.

Una horda de belicosos mutantes surge de la brecha abierta en el casco de la nave. Los tripulantes del Avalon 1 luchan desesperadamente contra los invasores disparando sus pistolas láser con rabia.

Sin embargo las fuerzas venidas del espacio son mucho más numerosas y pronto demuestran su superioridad diezmando a los miembros de la tripulación.

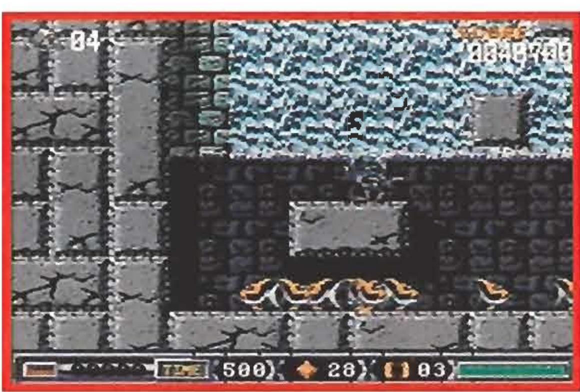
Uno de ellos, un guerrero llamado Bren McGuire, dispara con lágrimas en sus ojos el último de sus láseres abatiendo a un enemigo, pero súbitamente es arrojado al suelo por el desprendimiento de un trozo de la estructura de la nave.

De repente se hace el silencio y una siniestra figura penetra en el escenario. Es el diabólico emperador de los mutantes, una criatura mitad humana mitad robot apodada "La Máquina". La batalla ha finalizado, y la Máquina ordena a sus sicarios que regresen a su nave.

Bren McGuire, envuelto entre los restos de la nave, permanece inmóvil hasta estar seguro de que estar solo. Tras contemplar con dolor a sus compañeros muertos comprende que solamente él puede combatir a los diabólicos invasores y restaurar la paz en la galaxia.

Con una fuerte determinación se levanta y corre hacia la sala donde se almacenan los equipos de combate. Allí se encuentran las nuevas armaduras de batalla, las Turrican, excelentes trajes de combate diseñados por los sabios terrestres para multiplicar la eficacia en combate de aquellos que los utilicen. Ajustándose la armadura, Bren lanza un grito de rabia incontrolada que resuena en los pasillos de la nave moribunda: «¡Venganza!»

# TURRICAN II



Pese a las aparentes similitudes con su predecesor, el juego aporta interesantes mejoras en su desarrollo, dando paso a un programa aún más perfecto.




Incluso cuando nos encontremos a bordo de nuestra nave tendremos que medir nuestras fuerzas contra enemigos especiales de gigantescas dimensiones.




Haciendo honor a los clásicos del género, en la fase espacial podremos recoger cápsulas que nos proporcionarán diferentes ventajas.




Junto con su variedad de fases, sus singulares gráficos y sus fantásticos movimientos, el rico colorido de sus decorados es otro de los puntos fuertes del programa.

## El juego

La aventura de Bren, convertido en Turrican, se desarrolla a lo largo de cinco niveles divididos a su vez en varias etapas, a lo largo de los cuales tendrá que avanzar tanto caminando como a bordo de una moderna nave monoplaza.

Nuestro héroe dispone de tres vidas, un marcador de energía que se reduce con el contacto con los enemigos y sus disparos y un marcador de tiempo que le obligará a completar cada nivel lo más rápidamente posible. Por tanto Turrican puede perder una vida al agotar su energía, al caer en un abismo o al finalizar el tiempo disponible.

En ese momento, si aún le quedan vidas, Turrican continuará su misión en el mismo lugar en el que fue destruido, pero la intensidad de su armamento quedará reducida al mínimo. Asimismo la barra de energía se recargará y el marcador de fuerza volverá a su valor inicial.

También existe un marcador numérico en el que se irán anotanto los diamantes que Turrican recoja por el camino. Cada 100 diamantes nuestro héroe obtendrá un "continue" que le permitirá proseguir su aventura desde el mismo punto en el que la dejó cuando pierda todas sus vidas. El último de los marcadores hace referencia a las líneas de poder, tres al comienzo, que Turrican puede disparar pulsando simultáneamente fuego y la barra espaciadora; líneas que barren lateralmente la pantalla y destruyen a todos los enemigos que encuentren a su paso.

Si Turrican deja pulsado el botón de disparo su arma generará un rayo que puede ser dirigido en cualquier dirección y permanecerá activo hasta que se libere el disparador.

El arma de nuestro héroe no ha de ser siempre un rifle láser. Recogiendo los iconos, –se encuentran tanto libres como en el interior de pequeños contenedores que los liberan al ser golpeados–, puede dotar a su arma tanto de disparos múltiples como de bombas botadoras que se dividen en bombas más pequeñas y pueden rebotar en las paredes.

La intensidad de estas tres armas (láser, rayos múltiples y bombas botadoras) puede incrementarse recogiendo nuevas unidades del mismo icono, aunque probablemente los iconos más útiles son los que proporcionan un escudo temporal, recargan la energía, otorgan una vida extra, incrementan la longitud del rayo producido al dejar pulsado el botón de disparo o destruyen simultáneamente todos los enemigos presentes en la pantalla.

Cada icono posee una forma y color que permite identificarlo fácilmente y su efecto es válido en las fases terrestres y en las de combate.

Pulsando a la vez abajo y la barra espaciadora Turrican se convierte en un giroscopio que se desliza por los pasillos, eliminando a los enemigos sin temor a ser destruido, y que puede atravesar túneles y huecos estrechos.

Cuando esté transformado en giroscopio Turrican no podrá desplazarse verticalmente, sino únicamente controlar su movimiento lateral, y podrá pulsar fuego para colocar minas que estallarán pocos segundos después. Nuestro héroe puede transformarse en giroscopio cuantas veces quiera y retornar en cualquier momento a su forma habitual

Dejando pulsado el botón de disparo, nuestro arma generará un rayo que podremos mover en cualquier dirección para eliminar a los enemigos.




Las esferas metálicas se interpondrán en nuestro camino con la malsana intención de restarnos parte de la valiosa energía de la que disponemos.




## Nivel 1-1

Turrican inicia su aventura a pie y su primera decisión consiste en caminar constantemente hacia la derecha hasta alcanzar una cascada por la que decide arrojarse.

Una vez abajo continúa hacia la derecha hasta eliminar a un dragón, momento en el que comienza una nueva ascensión entre las plataformas de roca. Cuando ya no puede seguir subiendo Turrican camina hacia la derecha hasta un lugar en el que la acción se detiene pues el héroe debe enfrentarse contra un gigantesco robot que solamente es vulnerable en la cabeza.

Destruido el gigantesco engendro, Turrican continúa avanzando hacia la derecha y se arroja sin miedo por un enorme precipicio.

Una vez abajo nuestro héroe inicia una lenta ascensión siguiendo la pared derecha de una estructura artificial de rocas, continuando hacia la derecha cuando alcanza la zona superior.

## Nivel 1-2

En sus primeros pasos Turrican observa con estupor que los bloques que forman el suelo pueden desmoronarse al pisarlos, lo que le obliga a ser extramadamente cuidadoso con sus movimientos.

Nuestro protagonista avanza siempre hacia la derecha hasta encontrar un suelo cubierto de esferas metálicas que debe liberar dirigiendo adecuadamente sus rayos.

Al abrirse hueco entre las esferas Turrican sufre una espectacular caída que le traslada a un nuevo paisaje que debe recorrer constantemente hacia la izquierda. Una vez superada una cascada Turrican decide internarse por un laberinto de pasillos que se recorre básicamente hacia la derecha siguiendo la caprichosa estructura de sus plataformas.

Tras pasar bajo una nueva cascada el héroe asciende hasta la superficie, camina constantemente hacia la derecha, superando dos cascadas por las cuales no debe caer pues perdería inmediatamente una vida, baja por una ladera y destruye el gran monstruo que le separa del final del nivel.

## Nivel 2-1

Tras avanzar un breve camino hacia la derecha Turrican se arroja sin miedo hasta las profundidades de un lago subterráneo. Allí nada constantemente hacia la derecha hasta encontrar el límite del lago, momento en el que debe comenzar a ascender hasta salir del agua.

Una vez en el exterior Turrican continúa su ascensión por los salientes de las paredes hasta alcanzar una estructura de panales que le cerraba el paso y que puede destruir con sus rayos fácilmente.

Una vez el camino libre nuestro héroe sigue ascendiendo, esta vez usando unas plataformas, hasta alcanzar el extremo superior de la estructura. Ahora basta con dirigirse hacia la derecha y destruir un robot que surge de un pozo para completar el nivel.

## Nivel 2-2

Turrican toma el primer ascensor que encuentra y baja hasta el fondo. Allí comienza a caminar hacia la derecha hasta alcanzar una estrecha estructura protegida por lanzadores verticales de rayos.

Extremando las precauciones, nuestro héroe continúa avanzando hacia la derecha hasta llegar a una zona cubierta de panales donde, tras liberar el camino de enemigos, Turrican escoge el camino inferior.

Nuestro protagonista ha llegado a un gran pozo en el que observa unas hojas de árbol que se mueven verticalmente mecidas por una corriente de aire que surge regularmente de las profundidades.

Aprovechando dichas corrientes, que le permiten aumentar la longitud de sus saltos, Turrican alcanza uno tras otro una serie de salientes en las paredes que le permiten escalar las paredes del pozo con relativsa facilidad, salientes que por su lejanía no podría alcanzar con los saltos normales.

Una vez arriba Turrican camina hacia la derecha hasta llegar a la presencia del plato fuerte de este nivel, una gigantesca nave dotada de un brazo mecánico en la que es preciso primero mutilar sus alerones para finalmente disparar contra su estructura central.

Destruida la enorme criatura, Turrican se arroja hasta el fondo, avanza un poco hacia la derecha y desciende finalmente por un ascensor que le traslada a bordo de su nave. Ya nos falta menos para completar el nivel.



Los obstáculos del terreno nos complicarán aún más las cosas cuando coincidan con la presencia de un elevado número de enemigos en pantalla.



En el marcador se anotarán los diamantes que recojamos. Cuando consigamos cien obtendremos una bonificación que nos permitirá continuar al perder todas las vidas.



Los marcadores contienen informaciónes tan necesarias como nuestro nivel de energía, el tiempo disponible, los diamantes recogidos o las líneas de poder.



Para completar la primera parte del segundo nivel debemos destruir al espectacular robot que surgirá de las profundidades de un pozo.

## Nivel 3-1

Es la primera fase en la que no controlamos directamente a Turrican sino a la pequeña nave en la que viaja. Ahora el scroll es automático y la nave se desplaza constantemente hacia la derecha siguiendo una estructura formada por estrechos túneles.

Antes de acceder al siguiente nivel es preciso destruir a un extraño monstruo inmóvil que se defiende lanzando ojos.

## Nivel 3-2

El scroll sigue siendo automático pero en esta ocasión es multidireccional, variando en función de la disposición de los túneles. Sin embargo, dado que la nave dispara siempre hacia la derecha, en ciertos tramos la orientación del scroll dificultará en grado sumo nuestros disparos y movimientos, sobre todo teniendo en cuenta que los túneles son incluso más estrechos que en la fase anterior.

Cerca del final del nivel el scroll aumenta de velocidad y aparece una gigantesca nave que se fragmenta en tres módulos independientes. Los módulos laterales deben ser destruidos primero, abatiendo antes las torretas lanzamisiles situadas en sus extremos para eliminar luego el resto del módulo, momento en el que es posible destruir la pieza central.

## Nivel 3-3

Al principio el scroll aumenta mucho de velocidad y se recorren túneles extremadamente estrechos en los que no hay enemigos y podemos limitarnos a intentar recoger los numerosos poderes y diamantes diseminados. Cerca del final aparecen tres pequeños helicópteros que, en un proceso automático, reparan la nave de Turrican y la dotan de un potente superdisparo.

En esas condiciones la nave puede enfrentarse con el único peligro de este nivel, una gran nave esférica que se mueve describiendo círculos y que debe ser destruida acabando en primer lugar con una pequeña pieza metálica que une sus dos medias esferas.

## Nivel 4-1

De nuevo volvemos al combate terrestre, pues la nave de Turrican aterriza en un estrecho corredor y deposita a nuestro héroe en el suelo.

Tras destruir disparando un muro de roca que impide seguir avanzando, este nivel puede ser resuelto rápidamente tomando desde el punto de partida la dirección arriba-izquierda-arriba-derecha, hasta llegar a la boca de un pozo por el que Turrican debe evitar a toda costa caer ya que, aunque es posible escapar de él transformado en giroscopio, le obligaría a realizar un largo rodeo. Es por ello imprescindible saltar hábilmente hacia la derecha para evitar caer al pozo y llegar a un estrecho túnel camuflado entre las rocas que conduce, caminando hacia la derecha, al siguiente nivel.

## Nivel 4-2

Turrican camina hacia la derecha sobre un estrecho camino cubierto por cintas transportadoras y peligrosas máquinas prensadoras.

Cuando termina la cinta hay dos caminos, y Turrican decide ignorar el camino superior para

# TURRICAN II



Para conseguir vencer a este terrible robot es necesario primero destruir sus alerones, disparando después constantemente a su estructura central.

continuar avanzando hacia la derecha y luego hacia arriba. Moviéndose con dificultad por un complicado sistema de engranajes y poleas Turrican utiliza las plataformas y los salientes de la maquinaria para ascender mientras se desplaza hacia la izquierda.

En el extremo noroeste de este lugar de pesadilla nuestro héroe encuentra una abertura que le conduce, caminando hacia la derecha, a una nueva zona de corredores notablemente más acogedora que la que acaba de visitar.

Una vez allí desciende durante un corto trecho para continuar hacia la derecha hasta alcanzar otra cinta transportadora por la que caminan enormes robots.

Destruidos unos cuantos ingenios mecánicos Turrican alcanza la salida de este nivel.

### Nivel 5-1

Ya muy cerca de su objetivo final, Turrican se encuentra en un lugar de auténtica pesadilla poblado por repugnantes criaturas alien que se adhieren a su traje de combate y horribles cabezas desfiguradas con una mueca burlona, colgadas de las paredes que le devorarán si se acerca lo suficiente. El camino es largo y laberíntico y es básicamente una prolongada ascensión, si bien en muchos momentos hay que extremar la precisión en el salto para alcanzar plataformas casi inaccesibles.

### Nivel 5-2

Nos encontramos en la boca de un largo y estrecho túnel vertical que puede ser recorrido dificultosamente haciendo uso de una serie de ascensores de los que es preciso saber saltar a tiempo pues se autodestruyen en ciertos puntos.

Tras la lenta ascensión Turrican alcanza la parte superior del túnel para enfrentarse en un esperado y definitivo combate con "La máquina", el despiadado emperador de los mutantes que ahora se muestra ante él en todo su poder y fortaleza.

Pero Turrican no ha atravesado cinco niveles llenos de peligros para rendirse ante la prueba final, y la venganza que resuena en su corazón le da alas para entregarse a un combate desigual del que no dudamos que saldrá victorioso.

*P. J. R.*



## CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Por cada cien estrellas que recojas te será facilitado un crédito para comenzar la partida donde la terminaste. Ten en cuenta en todo caso que las estrellas suelen estar ubicadas lejos del camino más fácil para llegar a la salida del nivel.***

■ ***Al comenzar la partida dirígete a la izquierda del todo, dispara hacia el frente con tu láser giratorio y descubrirás una plataforna oculta repleta de diferentes ventajas.***

■ ***Reserva tus armas más potentes para los enemigos de final de fase...descubrirás que realmente eran necesarias.***

## Nuestra opinión

# En los límites de la perfección

■ **RAINBOW ARTS**
■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA**
■ V.Comentada: **AMIGA**



**Al inicio de la fase tres Turrican se convierte en una pequeña nave con la que se adentrará en los estrechos túneles.**

Si en el sueño ario de aquel loco genocida que llevó a Alemania a la destrucción, después de una guerra mundial, hubiera habido espacio para dictar las normas de cómo debería haber sido el video-juego perfecto, no dudamos en asegurar que los cánones establecidos quedarían muy cercanos a los que nos ofrece esta segunda parte del magnífico «Turrican».

La maquinaria alemana de Rainbow Arts ha funcionado con precisión de relojería para dar forma a un arcade impresionante, que sorprende desde el primer momento por su calidad técnica, jugabilidad, complejidad, grado de elaboración, innovaciones en su desarrollo y variedad, y que en conjunto le sitúan muy cerca de la inalcanzable perfección.

Aunque en un principio el juego puede llamar a engaño por comenzar su desarrollo con un aspecto muy similar al que ofreciera su primera parte, lo cierto es que una vez jugado en profundidad no se tarda en descubrir que la compañía alemana ha echado los restos para convertir a «Turrican II» en su mejor producción, y desde luego una de las más destacables de la historia del software; en fin, vamos a dejar las alabanzas para el final y pasemos a contaros más concretamente qué es lo que «Turrican II» nos ofrece.

### LA LEYENDA CONTINUA

Cinco zonas diferentes plagadas de todo tipo de sorpresas y trampas quedan por delante de nuestro héroe, y por supuesto también de nosotros, sus fieles acompañantes en esta increíble aventura.

Las dos primeras ofrecen un aspecto y desarrollo muy similar al que ya tuvimos oportunidad de ver en la primera parte de esta saga, si bien se han añadido una buena cantidad de innovaciones y por supuesto se han modificado considerablemente los escenarios, mapeados y enemigos que encontraremos en nuestro particular peregrinaje. Sin embargo las tres fases restantes las cubriremos a bordo de un ultra-veloz caza espacial, en un juego muy al estilo «Nemesis» que nos sorprende también con notables dosis de originalidad; la propia Konami "alucinaría" con lo que estos chicos alemanes nos han preparado.

El conjunto es un arcade muy completo y tremendamente adictivo y jugable, que sin embargo se caracteriza también por poseer una endiablada dificultad. Vamos a ver cuál es exactamente nuestro cometido.

### ¡QUE DURO ES SER UN HEROE!

En las primeras fases, con perfecto «scroll» multidireccional, nuestro cometido es encontrar dentro del límite de tiempo establecido, la salida hacia los últimos niveles. Para ello deberemos tener en cuenta que el mapeado del juego es notablemente extenso, y que el recorrido correcto dista mucho de poder ser encontrado fácilmente. Por si fuera poco cuando demos con él, descubriremos también que han sido colocados, en lugares estratégicos de su trazado gigantescos guardianes que se interponen en nuestro camino, y que sólo podrán ser destruidos con una buena cantidad de disparos en sus puntos débiles, que obviamente deberemos descubrir.

Podemos recoger durante nuestra misión diversas ventajas como armas especiales, escudos, unidades de energía o vidas extra, y como recordaréis el héroe, además de con su arma láser cuenta con la posibilidad de hacer uso de un láser continuo especial, más potente y giratorio, que eso sí, sólo podrá usar mientras no esté en movimiento.

También le es posible convertirse en un veloz giroscopio, y hacer uso de sus rayos de energía, dos líneas verticales que barren la pantalla en ambos sentidos eliminando cuantos enemigos encuentren en su camino.

En cuanto a las fases que se desarrollan a bordo de la nave espacial, éstas discurren en algunos momentos en una línea muy similar al citado «Nemesis» –o quizás más a «Salamander» por poseer "scrolles" en diferentes sentidos–, si bien en ciertas ocasiones el juego nos sorprende con unas fases que podríamos llamar de «conducción espacial» en las que la velocidad del "scroll" aumenta sorprendentemente y nuestro objetivo consiste en intentar esquivar los obstáculos que a toda pastilla surgen ante nosotros, sin que debamos disparar ni nos ataque enemigo alguno. Por supuesto no faltan a la cita ni las cápsulas con diferentes ventajas ni los incordiantes enemigos de final de fase.

### COMPENDIO DE VIRTUDES

El juego desde su principio a su final es increíblemente adictivo y espectacular, y además de no darte respiro, su variedad de desarrollo logra que en ningún momento quede lugar para el aburrimiento.

Tiempo habrá para que seáis vosotros mismos quienes descubráis el compendio de virtudes que el programa esconde en su interior, pero hasta entonces podéis haceros una idea en este artículo donde hemos tratado de condensar la multitud de sorpresas, trucos y trampas de este singular «Turrican II».

Una nueva leyenda acaba de grabar en los anales del soft con letras doradas su nombre. ¡Tres hurras por «Turrican II»!

*J. E. B.*

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
|---|---|
| Adicción: | |
| Gráficos: | |
| Originalidad: | |

**9**

# YA SABES QUE SEGA®

# ES NUMERO 1 EN MAQUINAS RECREATIVAS PROFESIONALES

# ... PERO A LO MEJOR TODAVIA NO SABES QUE TODOS SUS MEJORES JUEGOS LOS TIENES TAMBIEN PARA LAS VIDEOCONSOLAS SEGA®

ALGUNOS EJEMPLOS AL PASAR LA PAGINA





¡¡JUEGA PROFESION
MEGA DRIVE
ESWAT
CITY UNDER SIEGE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
GOLDEN AXE
WORLD CUP ITALIA '90
THE REVENGE OF SHINOBI
Super Real BASKETBALL
GHOULS'N GHOSTS
TWIN HAWK
GHOSTBUSTERS
AFTER BURNER II

# ¡,JUEGA  .!!

MEGA DRIVE
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA

MEGA DRIVE
Super Thunder Blade
16-BIT CARTRIDGE
SEGA

MEGA DRIVE
STRIDER™
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA

MEGA DRIVE
DYNAMITE DUKE
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE
Super Monaco GP
SEGA

MEGA DRIVE
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA

MEGA DRIVE
SUPER HANG-ON™
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA

MEGA DRIVE
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA

HAZME UN FAVOR, CONECTAME A UN

SEGA from Virgin

Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240
28016 MADRID



# PRINCE OF PERSIA

***Hubo una época, hace ya muchos años, en la que tanto Reyes, como Sultanes, Califas o Maharajas, no podían en ningún momento abandonar sus respectivos dominios, porque no faltaba nunca el traidor que, en cuanto su Señor se daba la vuelta, intentaba apoderarse del trono. ¿Recordáis la historia del Rey Ricardo y su hermanastro Juan? En Inglaterra estaba Robin Hood para arreglarlo todo, pero en Persia... la tarea es cosa nuestra y como somos buenos te vamos a ayudar a terminarla con éxito.***

La hija del Sultán ha sido apresada por el Gran Visir Jaffar, algo así como un Primer Ministro actual, y encerrada en la torre más alta del enorme palacio propiedad de su padre, embarcado en las fronteras del reino en una larga guerra e incapaz de regresar a tiempo para salvarla. Jaffar le ha hecho una proposición: desposarse con él, para que pueda convertirse en Sultán, o morir. Una decisión que la joven debe tomar en únicamente una hora.

Sin embargo, como en toda historia, hay un héroe, y ese vas a ser tú. Armado únicamente con tu inteligencia tendrás que alcanzar el lugar donde ha sido encerrada la hermosa heredera. Tienes sesenta minutos de tiempo para llegar hasta ella y liberar al sultanato de la tiranía de Jaffar. La arena del reloj empieza a caer lentamente mientras comienzas tu aventura... recuerda ¡sólo una hora!

## LOS PRIMEROS PASOS

«Prince of Persia» es un juego que no entraña demasiada dificultad. El mayor problema es que su mapeado es enorme. Tiene trece fases, y todas ellas conforman un gigantesco laberinto, repleto de palancas que abren y cierran las puertas que permiten el acceso de unas zonas a otras. Por ello, este "Patas arriba" que te presentamos, tiene el objetivo de darte una serie de pistas para que llegues a ver el final feliz de los dos orientales enamorados. Y, en ningún modo, es una guía exhaustiva para que te termines el juego en un par de horas y luego lo abandones en un cajón. Creemos que este «Prince of Persia» se merece una vida algo más larga.

Como regla general podemos decirte que hay varios caminos para llegar hasta la puerta que separa una fase de otra. Esta entrada está siempre cerrada, pero no te preocupes, la trampilla que la abre, se encuentra, en casi todos los casos, en la misma pantalla aunque algunas veces las cosas no son lo que parecen.

Por supuesto, los subterráneos que tendrás que recorrer están protegidos por los más valientes secuaces de Jaffar. Todos ellos armados con espadas, y según avanzas son más y más difíciles de eliminar. Nuestro único consejo para conseguir atravesar las zonas protegidas por estos guardianes es que practiques en los primeros niveles.

Normalmente, y como regla general, lo mejor para salir victorioso en los duelos, es esperar a que tu enemigo levante el brazo para lanzar su estocada, en ese momento apretad el botón de disparo y atravesadle con vuestro acero. De esta forma conseguiréis avanzar sin demasiada dificultad. Recordad, no ataquéis vosotros en primer lugar porque utilizará el mismo truco que os hemos recomendado y suponemos que no querréis terminar cosidos a cuchilladas. A partir del nivel siete la cosa no es tan fácil, pero para entonces ya seréis expertos y temibles espadachines.

Cada uno de los guerreros enemigos tiene un color diferente, excepto en las versiones monocromas del juego, y una energía, marcada en la parte inferior de la pantalla, también distinta. Fijaros bien en qué tipo de guardián es el que os hace frente antes de decidir la táctica o el lugar por donde váis a atacar.

Un detalle importante es que os detengáis frente a él porque si alguno de sus golpes os alcanza en plena carrera, moriréis en el acto. Un detalle al que os costará algo acostumbraros.

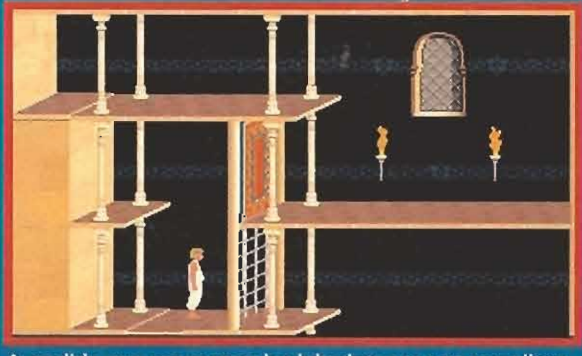
Vuestra única misión, excepto en el primer nivel en el que debéis encontrar la espada que lle-


El malvado Visir Jaffar retiene a la joven hija del Sultán en algún lugar del Palacio.


Nuestro protagonista hará frente a cientos de obstáculos, que resolverá con astucia y habilidad.


Inevitablemente deberemos enfrentarnos con los guardianes del Visir, por lo que debemos localizar la espada.

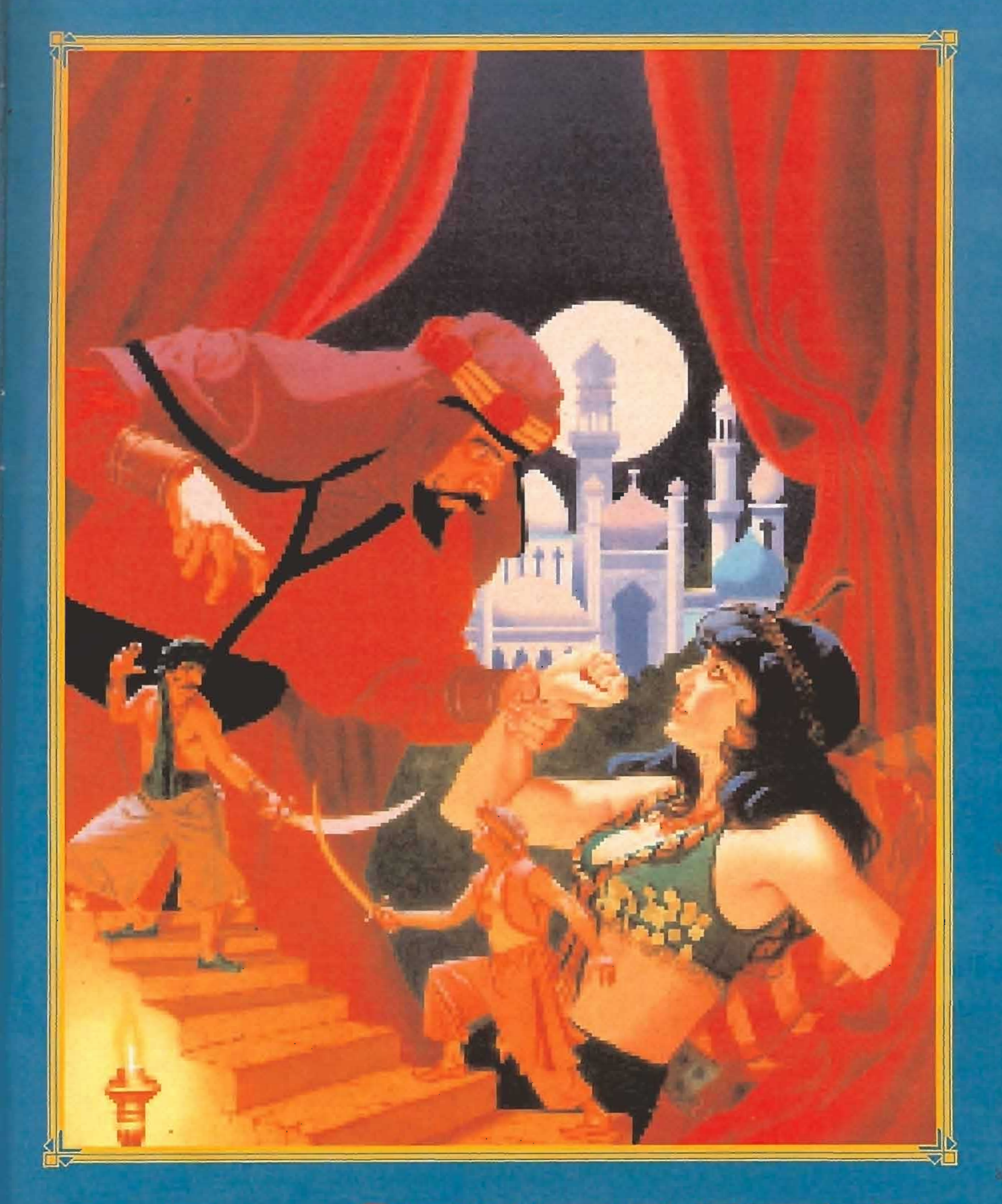

El espejo reflejará la imagen del héroe. Su sombra le acompañará a partir de ese momento complicándole aún más.


A medida que avanzamos los laberintos se van complicando al encontrar nuevos obstáculos.


Si nos detenemos ante los pinchos que surgen del suelo y avanzamos despacio, estos no serán un problema.

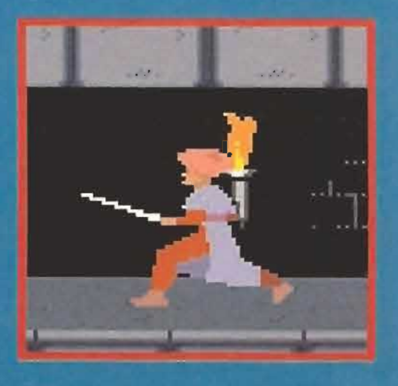
**Nuestro héroe está dotado de una sorprendente movilidad que le permite alcanzar lugares que, en principio, parecen inaccesibles.**





# LA CUENTA ATRÁS





varéis al cinto durante el resto del recorrido, es encontrar la salida, nada más, ni objetos que recoger, ni tareas que realizar entre medias. Tampoco olvidéis pulsar la tecla de espacio de vez en cuando, ni de grabar la partida, para ver como andáis de tiempo.

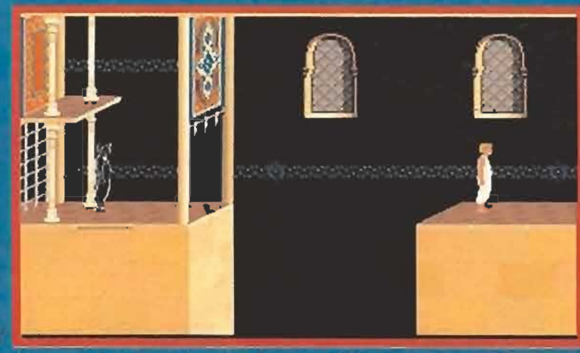
## LOS PROBLEMAS CRECEN

¿Os habéis quedado ensartados en unos pinchos que han surgido misteriosamente del suelo? Nul problemo, como diría Alf, sólo os convertiréis en pinchos morunos si intentáis atravesarlos a la carrera, si os detenéis junto a ellos y avanzáis paso a paso no os causarán problemas.

En algunos lugares del palacio podréis observar unas ánforas que contienen líquidos de diferentes colores, las de color rojo, os devolverán la energía y las de color azul, os la quitarán. Dependiendo del tamaño del recipiente podréis recuperar más o menos fuerza. Hay algunas zonas en las que, si no queréis acabar del mismo modo que los esqueletos que hay en los fosos de este tenebroso lugar, os será imprescindible llevar el indicador de energía. Hay, para que os hagáis una idea, un lugar especialmente complicado en el nivel cuatro, en el que, tras hallar la trampilla que abre la puerta final y accionarla, veréis que un espejo os impide el paso. Tendréis que atravesarlo, de un salto, no sin antes haber hecho una visita turística a toda la zona y haber bebido todas las ánforas, porque perderéis una tremenda cantidad de energía. Además, al pasar por el espejo, vuestra imagen reflejada cobrará vida y se sumará a las huestes de Jaffar. Su broma favorita es aparecer cuando vayáis a alcanzar una poción y beberla antes que vosotros, así que no dudéis y ser más rápidos que él.



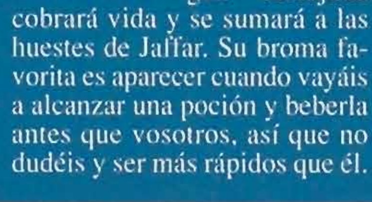
En algunas pantallas encontraremos ánforas de diferente color, que contienen pócimas no siempre beneficiosas.



Nuestra sombra, dominada por Jaffar, nos perseguirá e intentará arrebatarnos las pócimas.



Para vencer a los guardianes nada mejor que esperar a que sean ellos los que den el primer paso.

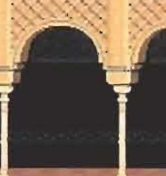


*Las mejores animaciones del héroe*





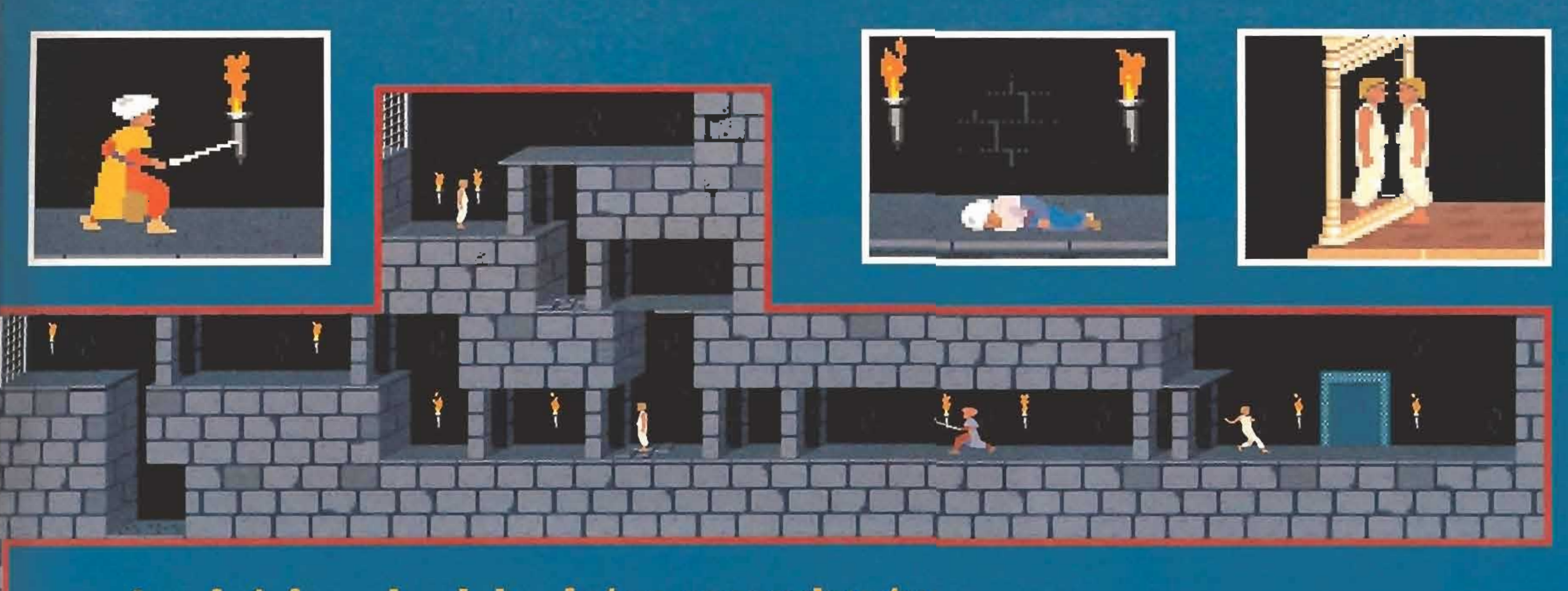





# PRINCE OF PERSIA







**Los intrincados laberintos esconden trampas y cientos de obstáculos, para impedir que lleguemos hasta la torre donde se encuentra la princesa.**



Muchas veces os parecerá que no váis a llegar de un lado a otro cuando estáis frente a un abismo. Tomad carrerilla, y sin soltar la tecla de correr, apretad la de saltar, volaréis literalmente por encima del hueco.

*Recordad que las caídas des*de lo alto también os harán perder energía o incluso, una de vuestras vidas, que por cierto, son ilimitadas y os durarán hasta que pasen los sesenta minutos de los que disponemos. El único problema es que al perder una vida volveréis a empezar el nivel desde su comienzo, con la consiguiente pérdida de tiempo que eso os supondrá.

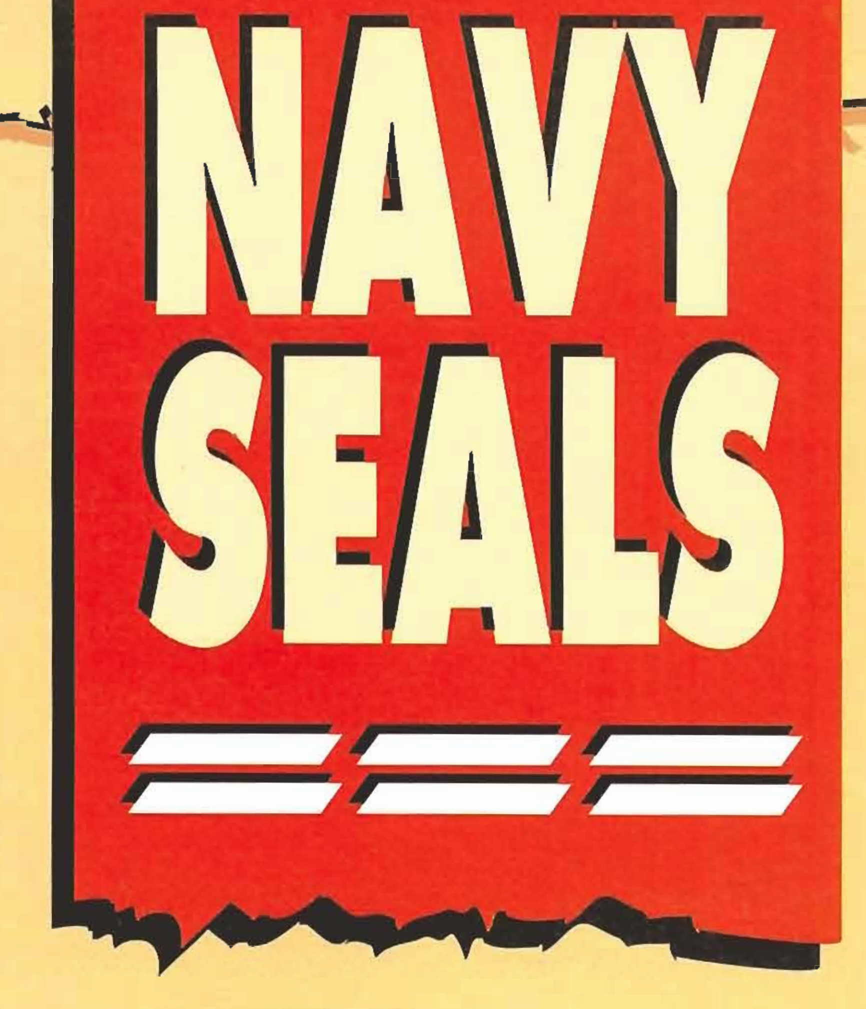
## ANTES DE COMENZAR

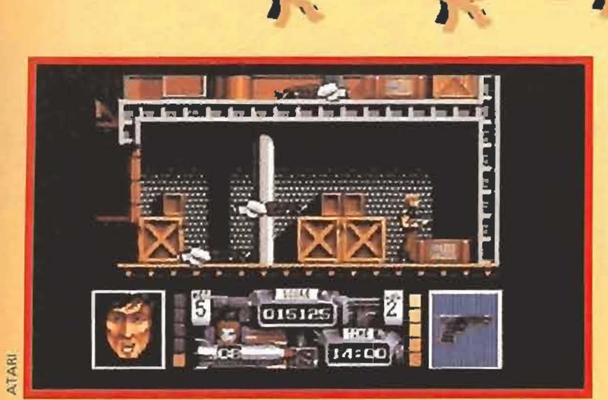
Antes de que os internéis por vuestra cuenta en los laberintos de este «Prince of Persia» os vamos a dar unos últimos consejos. Primero, explorad todo el nivel, procurad no dejaros ninguna zona sin ver porque puede ocultar alguna palanca o algún ánfora. Segundo, no vayáis a lo loco entre pantalla y pantalla. Tercero, cuidado con los trozos de suelo que se caen al pasar sobre ellos, si veis que algo se mueve bajo vuestros pies, no os detengáis. Y, por último, procurad ir fijándoos por donde avanzáis para que, si os matan, *no os perdáis en el laberinto.*

Siguiendo estas instrucciones y poniendo un poco de vuestra parte, seguro que no tardaréis demasiado en ver el beso final, porque esta aventura es de las de beso y un letrero enorme con las letras THE END. ¡Anda, que no le gustaría a más de uno de vosotros llegar a ser el próximo Príncipe de Persia!

*J.G.V.*


SALES CURVE
STORM
SWIV
De los programadores de Silkworm,
el juego de disparos de los 80,
llega SWIV,
el juego de disparos de los 90.
Sistemas de armas asistidos por ordenador, equipamiento operacional de comunicaciones. Con las comprobaciones del sistema terminadas, prepárate para el combate como miembro del equipo de asalto de élite de tu nación: SWIV.
Dos vehículos diferentes con una potencia destructiva y devastadora, combatiendo juntos en un equipo.
OBJETIVO PRINCIPAL: Destruir los centros de control del enemigo.
OBJETIVO SECUNDARIO: Destruir todas las unidades enemigas.
SWIV: Nadie sabe lo que significa pero todos lo sabrán cuando llegue. Pronto estará aquí.
"Destinado a ser el juego de disparos del año..." Amiga Computing, Noviembre 90.
"Estupendo juego de disparos, asombroso". Zero, Noviembre 90.
"The Sales Curve ha producido una obra de arte con SWIV". CU Amiga.
"Los gráficos más alegres y radiantes del universo". Zero Magazine.
DRO SOFT
Moratín 52, 4° drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64



Las bombas de tiempo tienen que ser colocadas sobre las cajas de misiles para que éstas exploten.



Nuestro personaje es increíblemente ágil, lo que le permite realizar una amplia gama de movimientos.

***Son los hombres mejor entrenados y pagados de la armada norteamericana, los hombres más eficaces y resistentes, acostumbrados a salir victoriosos incluso de las situaciones más hostiles. Ahora tú tienes la oportunidad de controlar directamente a estos valerosos soldados a lo largo de dos peligrosas misiones que transcurren en una zona que hoy en día resulta tan inestable como un volcán, el Oriente Medio.***




Cinco son los intrépidos miembros del equipo y otras tantas las oportunidades de éxito en ambas misiones ya que el resto de los Seals irán relevando a sus compañeros caídos en combate. El nombre del personaje actual y el número de personajes disponibles están siempre señalados en la parte inferior de la pantalla.

Sobre el gráfico que contiene el rostro del soldado activo hay una barra vertical que indica su energía restante. Esta energía se decrementa mediante el contacto con los enemigos en ambas misiones y los disparos de los enemigos de la segunda, pero en la primera fase las caídas desde gran altura y los impactos de los fusiles árabes suponen por desgracia la pérdida inmediata de una vida.

Tanto la segunda misión como cada una de las cinco secciones de la primera tiene el tiempo limitado y disponemos de un reloj en pantalla que nos informa del tiempo que nos queda antes de perder una vida, en cuyo caso deberemos volver a empezar desde el principio.

El resto de los marcadores sólo tiene interés en la primera misión. En ella es posible obtener armas más potentes que la disponible al comienzo del juego disparando sobre las cajas rojas desperdigadas en ciertos puntos del recorrido.

Estas cajas son reconocibles por un número del uno al tres y nos proporcionan tres tipos distintos de armas de diverso potencial que reemplazan momentáneamente al arma habitual hasta que se agote su munición, la cual queda reflejada por una pequeña barra horizontal con el rótulo "AMMO".



El tiempo jugará en nuestra contra. Debemos darnos prisa para colocar todas las bombas.



Nuestro héroe perderá una de sus vidas cuando sea alcanzado por el fuego enemigo.



Si nuestro armamento resulta poco potente, podemos disparar sobre las cajas para conseguir nuevas armas.



Completar con éxito este peligroso desafío nos exigirá sortear cientos de arriesgadas escenas.

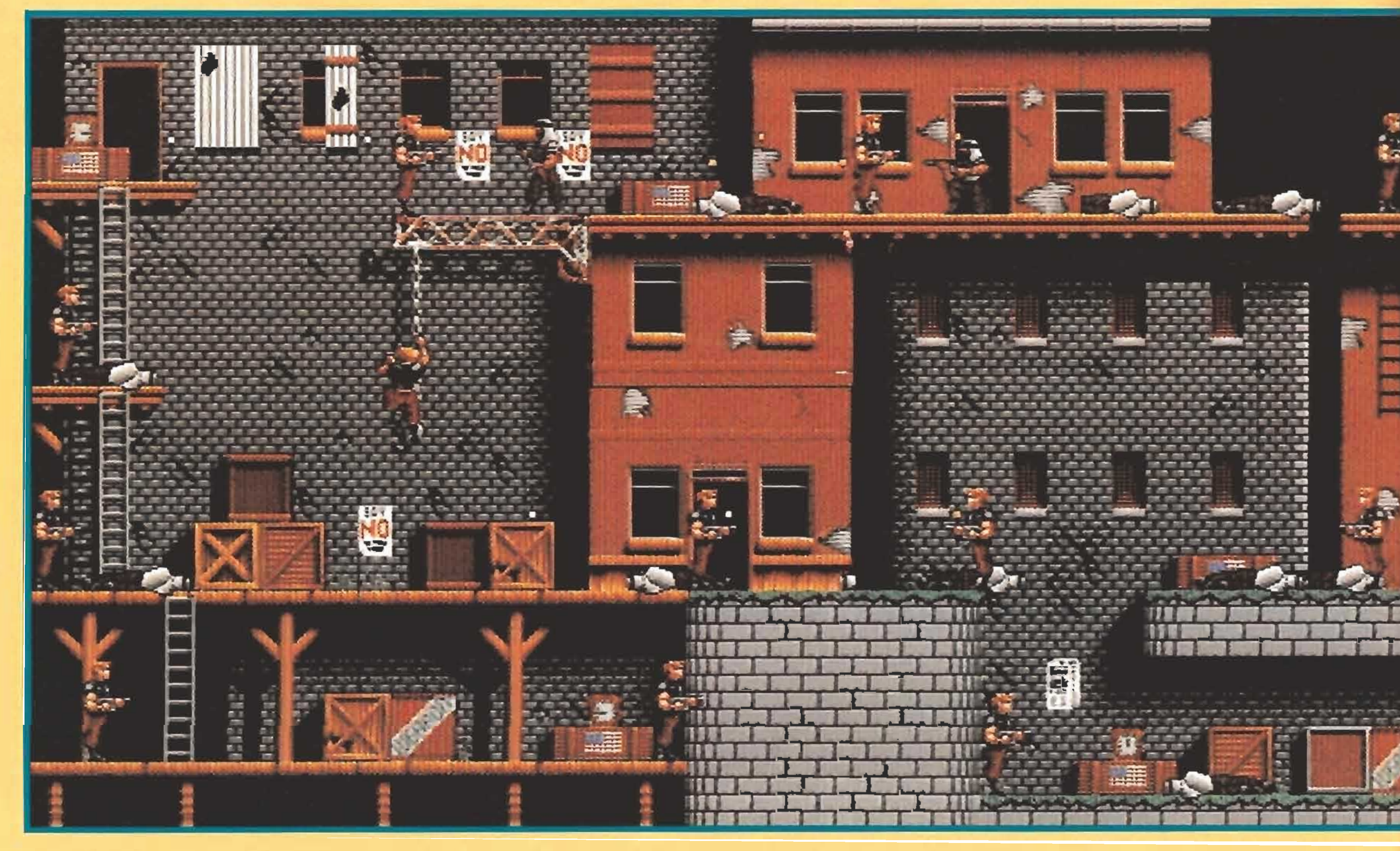
La munición del arma inicial es inagotable y cuando estamos utilizándola dicha barra no se decrementa. En el extremo inferior derecho de la pantalla aparece también un gráfico que representa el arma actualmente en uso, sabiendo que al perder una vida también perdemos el arma especial que tuviéramos.

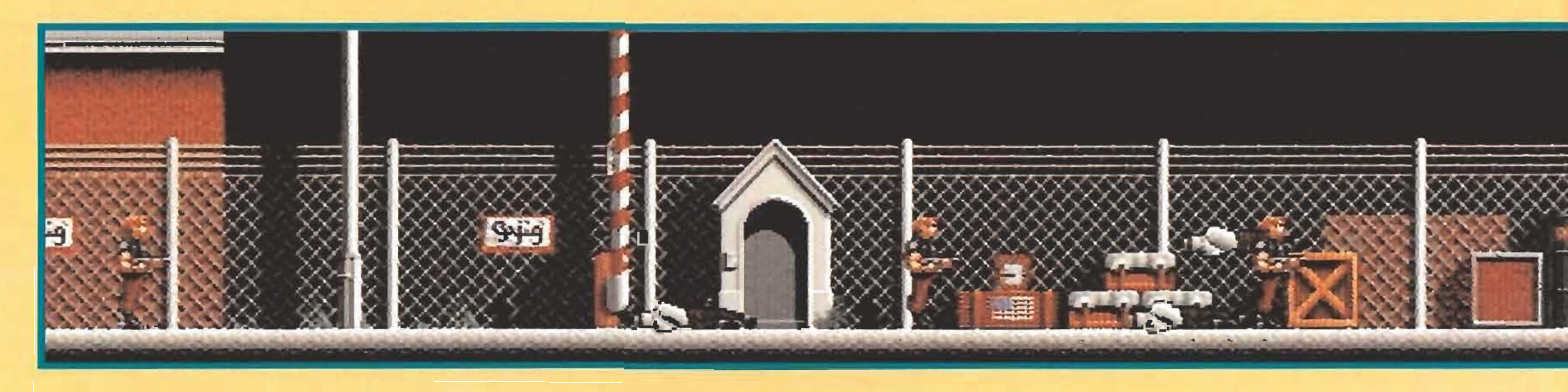
Dado que en cada una de las secciones de la primera fase el objetivo consiste en colocar bombas de tiempo sobre las cajas de misiles situadas a lo largo de la base, un indicador en la parte inferior de la pantalla nos recuerda el número de bombas que aún nos quedan por colocar. Los marcadores de munición y bombas permanecen inmóviles durante la segunda fase.

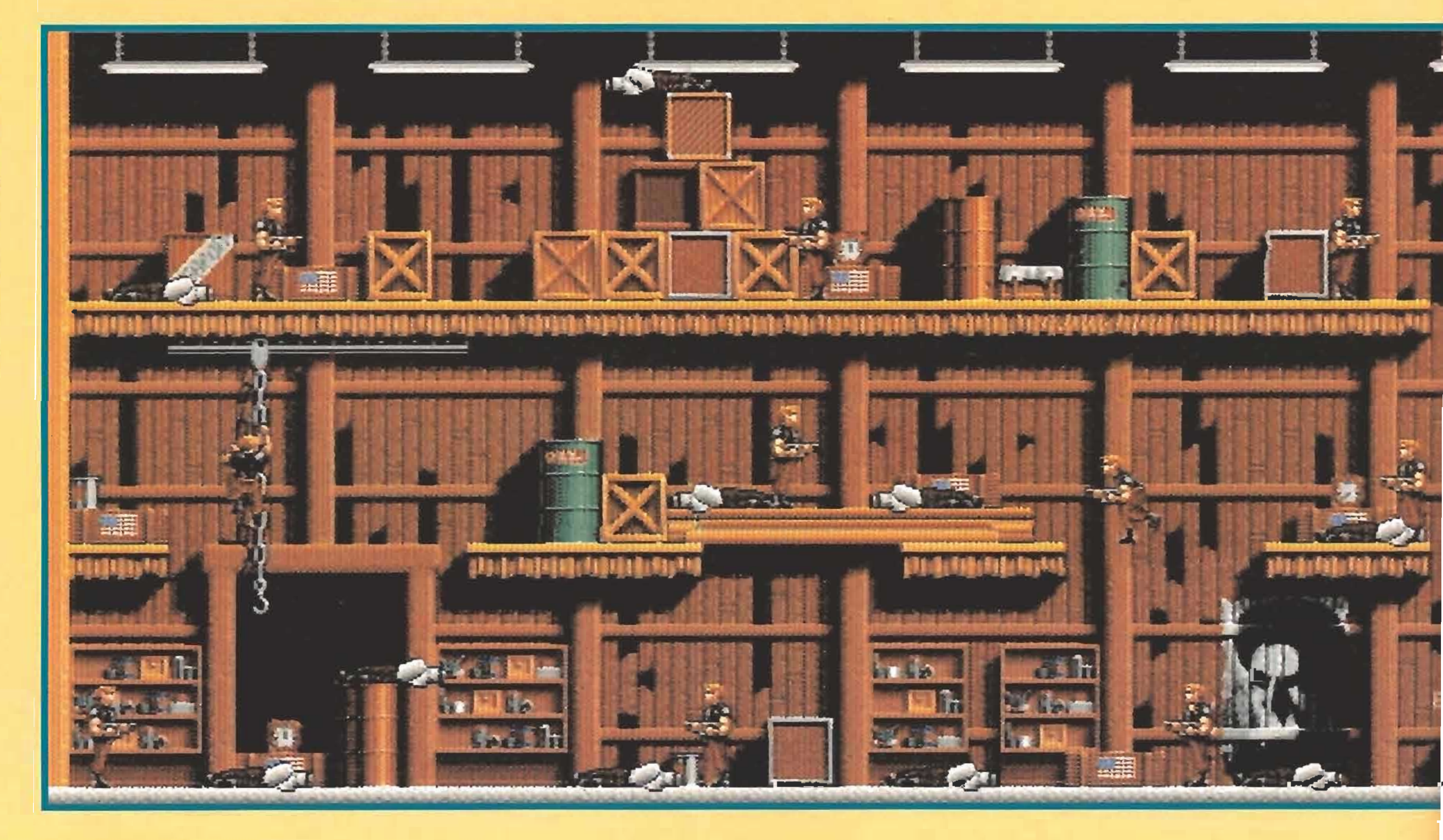
## PRIMERA MISION

El objetivo de los Navy Seals en esta primera fase consiste en rescatar a un piloto cuyo helicóptero fue derribado cerca del golfo de Oman. Los servicios de inteligencia norteamericanos han descubierto que el piloto se encuentra prisionero en el interior de una base árabe en la cual se almacenan las cajas de misiles Stinger que transportaba el helicóptero derribado. No solamente debemos rescatar al prisionero y huir de la base sino que además es imprescindible colocar bombas de relojería sobre las cajas de los misiles para destruirlos y garantizar así que no sean utilizados

# NAVY SEALS







por el enemigo en posibles conflictos futuros.

La acción transcurre por tanto en el interior de la base enemiga, la cual ha sido dividida en cinco secciones. En cada una de ellas existe un cierto número de cajas de misiles a destruir y un estricto límite de tiempo, sabiendo que basta con caminar frente a una caja de misiles para colocar automáticamente una bomba sobre ella. Cada sección es finalizada al colocar la última bomba, pero si se agota el tiempo deberemos volver a comenzar la sección actual desde el principio.

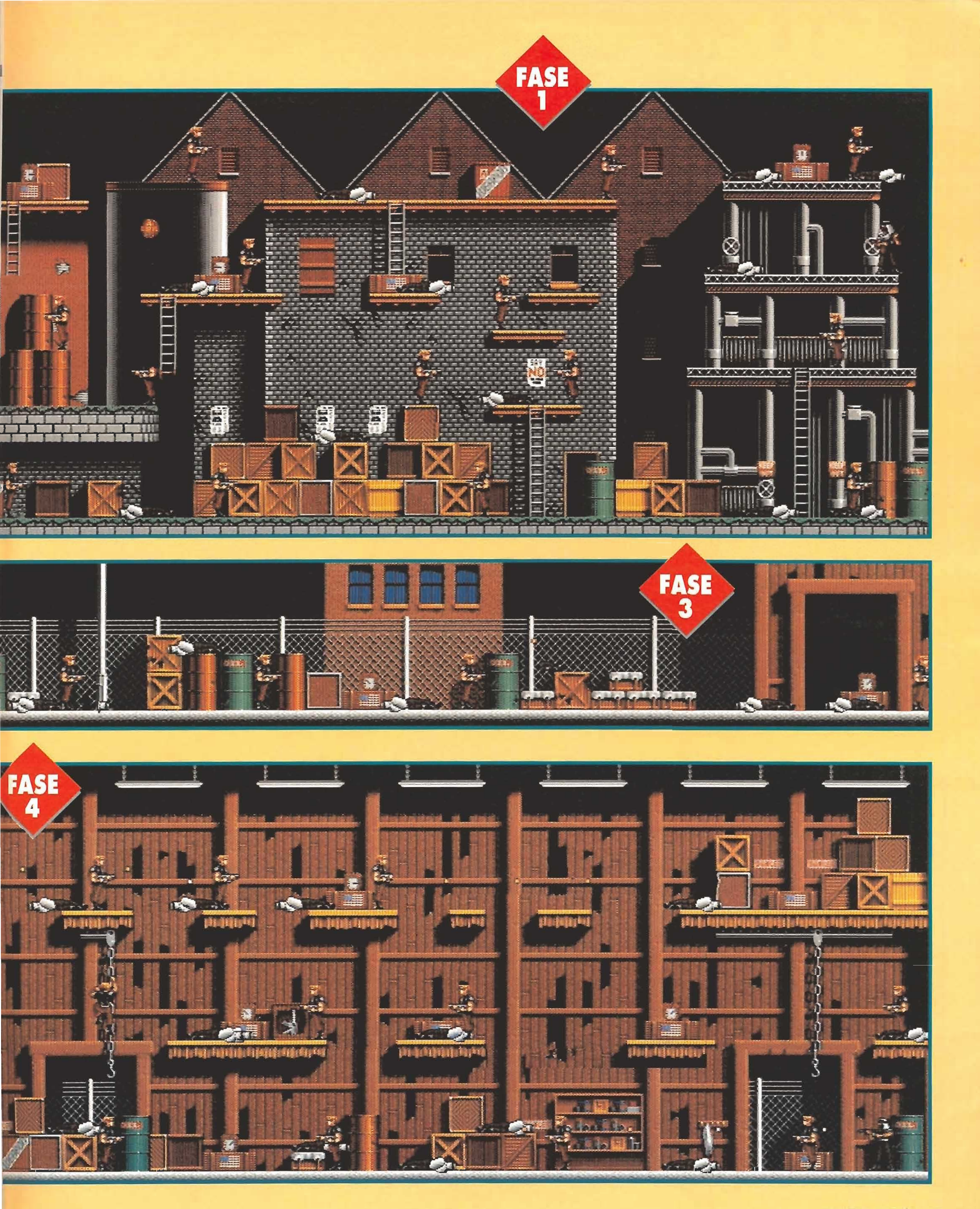
Al perder una vida, –bien al agotar la energía o bien al recibir un disparo enemigo o caer desde gran altura–, pasamos al siguiente miembro del grupo y continuamos jugando junto a la última bomba colocada (o al comienzo de la sección si aún no habíamos colocado ninguna). Dado que en cada sección varía el número de bombas a colocar el tiempo disponible también oscila en función de dicho número. Los enemigos apenas se mueven y se encuentran siempre en los mismos lugares, lo que nos permite seguir una estrategia determinada para eliminarlos sabiendo que comenzarán a moverse y a dispararnos desde el momento en el que entremos en su campo visual.

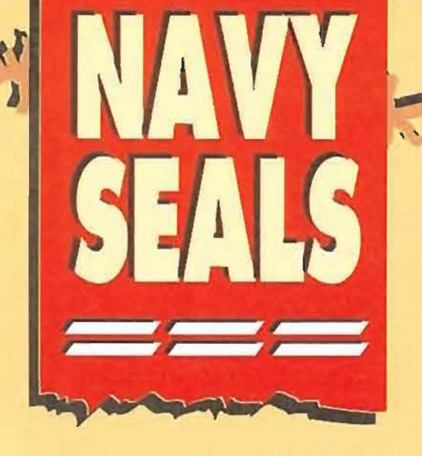
Contra ellos podemos utilizar nuestra fiel ametralladora o bien las armas de gran potencia que se encuentran en ciertas cajas desperdigadas en puntos concretos del juego. También podemos agacharnos y reptar por el suelo, trepar por cuerdas y cadenas, subir escaleras, alcanzar zonas superiores agarrándonos a los techos de las plataformas y subir sobre pilas de cajas.

Las cinco secciones en las que se divide la base enemiga las analizamos a continuación.

## El puerto

En esta primera sección, tras haber alcanzado la base enemiga desde la costa, aparecen todos los elementos que se harán frecuentes en secciones posteriores: soldados enemigos, escaleras, cajas con armas adicionales, etc. En algunos puntos será necesario alcanzar plataformas más altas e incluso saltar por los tejados para llegar hasta las cajas de misiles, algunas de las cuales se encuentran fuertemente protegidas.


FASE 1
FASE 3
FASE 4






## La torre especial de comunicaciones

En esta sección destacamos la presencia de un ascensor que se mueve automáticamente realizando un recorrido constante entre los cinco pisos más altos de la sección. Nuestros comandos inician su aventura en el piso más bajo de los cinco a los que tiene acceso el ascensor y pueden utilizarlo para acceder a zonas superiores. Allí debemos localizar las cajas de misiles teniendo cuidado con los soldados enemigos y evitando los agujeros existentes en algunas plataformas que podrían provocar caídas de fatales consecuencias. Solamente tras destruir el centro de comunicaciones podremos asegurarnos de que el enemigo no recibirá refuerzos y en ese momento quedará libre el acceso a los subterráneos, a los que no es posible llegar normalmente con el ascensor.

## Los cuarteles

Hemos llegado a la zona en la que se encuentra la mayor parte del personal de la base. Aquí la presencia de tropas hostiles es mucho mayor que en secciones precedentes y tendremos que ser muy hábiles para alcanzar las cajas de misiles distribuidas por esta sección.

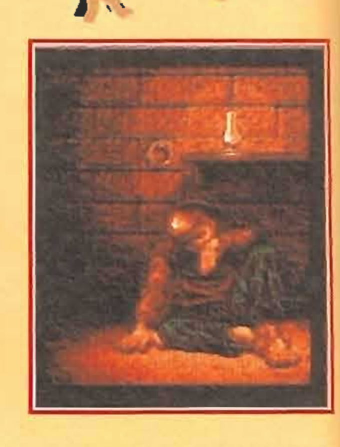
## Rescate del rehén

Esta sección está formada por un complejo entramado de escaleras a lo largo de las cuales se encuentran las 19 cajas de misiles necesarias para completarla. El camino es relativamente sencillo pues no tiene bifurcaciones, pero es recomendable tener los ojos muy abiertos para colocar bombas en las cajas de misiles a medida que las vayamos encontrando, pues si olvidamos alguna de ellas deberemos volver atrás y es probable que no consigamos completar la sección sin agotar el tiempo disponible.

Esta sección se diferencia de las demás en que no basta con destruir todos los misiles sino que además se necesario llegar al corazón de la base y liberar al piloto prisionero por el mero hecho de tocar los barrotes de su celda.

## La huida

La última y definitiva sección de esta primera fase, una vez liberado el prisionero, consiste en un mapeado lineal que debe ser recorrido de izquierda a derecha en el que no hay misiles



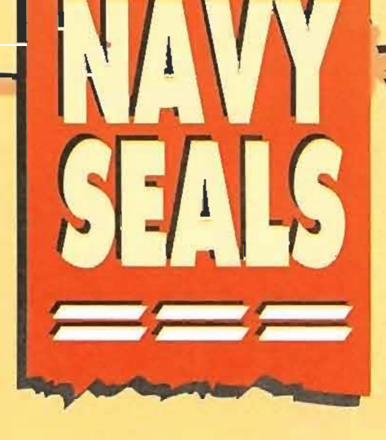








**Ocean ha buscado de nuevo el argumento de su última producción en una película repleta de acción.**




FASE 5

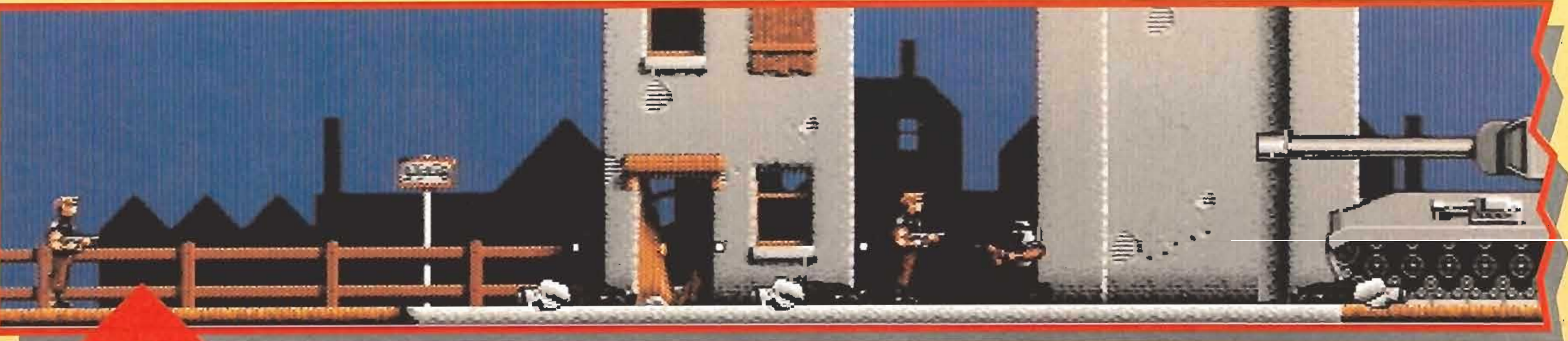
que destruir, por lo que debemos limitarnos a recorrer nuestro camino lo más rápidamente posible evitando a las decenas de soldados enemigos que intentarán detenernos. Al alcanzar la salida de la base enemiga un helicóptero del ejército nos tenderá una escalerilla para escapar del infierno de fuego que hemos dejado definitivamente atrás.

## SEGUNDA MISION

Los cinco miembros del comando vuelven a reunirse para cumplir una peligrosa misión en las calles de Beirut: localizar y destruir el edificio donde las tropas sirias almacenan su mayor reserva de misiles.

Por desgracia las calles de la ciudad se encuentran vigiladas por las tropas enemigas y los Navy Seals deberán recurrir a la colaboración de miembros de la resistencia que les ayudarán a llegar sanos y salvos a su destino.

Nada más comenzar el juego observaremos una flecha que apunta a una puerta. Al entrar en la habitación situada detrás de dicha puerta nos pondremos en contacto con el primero de nuestros colaboradores, un joven miembro de la resistencia que marcará en nuestro mapa el lugar donde se encuentra el siguiente contacto. Ahora si regresamos a la calle observaremos que la flecha ha desaparecido, pero ahora si pulsamos simultáneamente las teclas 1 y 2 (en la versión Spectrum) para acceder al mapa de la ciudad observaremos que además de nuestra posición actual, representa-

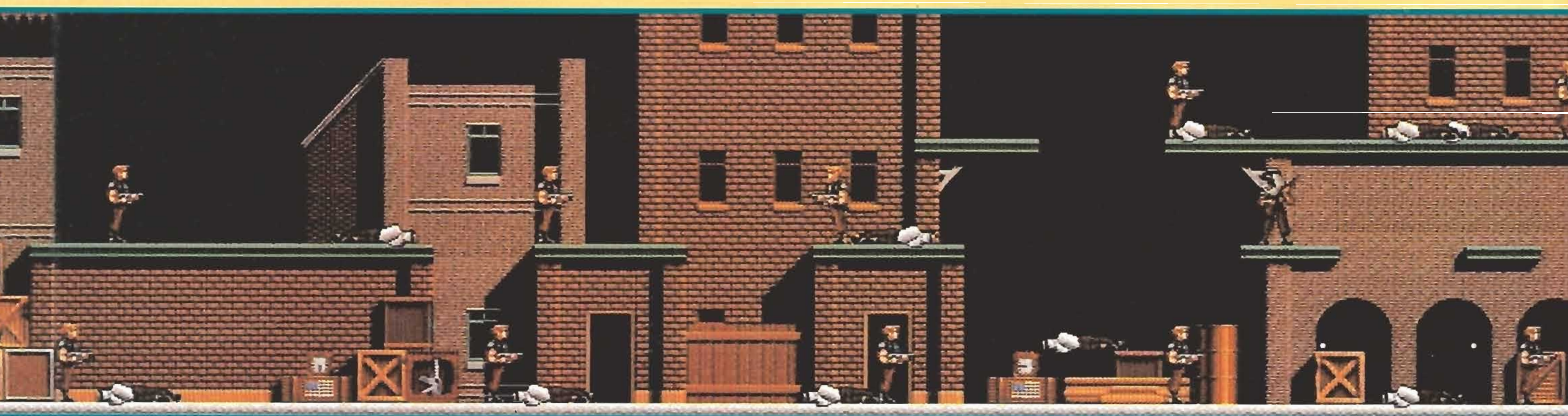


FASE 7



**NOTA.-** *Las versiones para 16 bits ofrecen ligeras variaciones en su desarrollo y mapeado en relación a los pasos descritos para completar el juego en este artículo.*



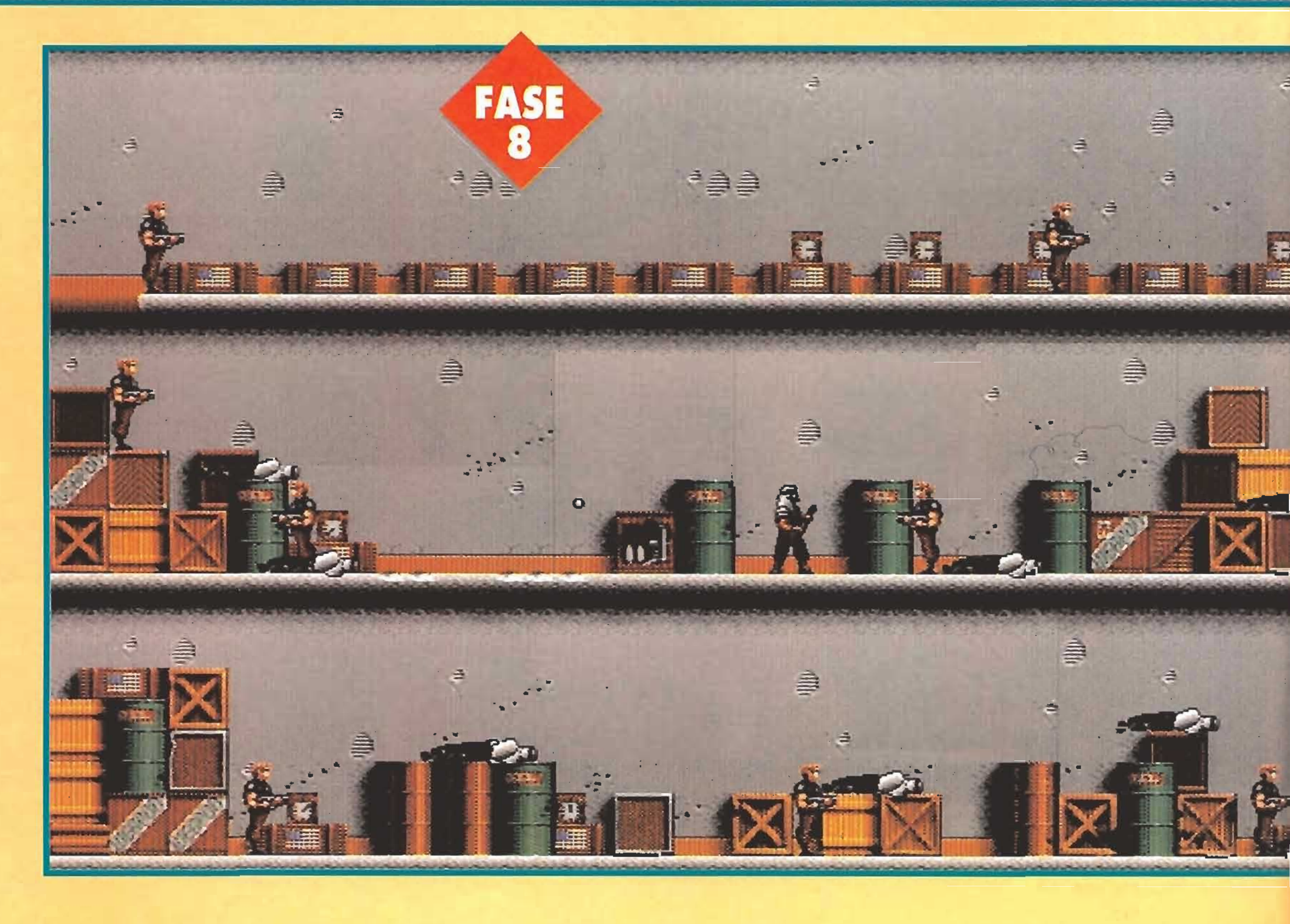



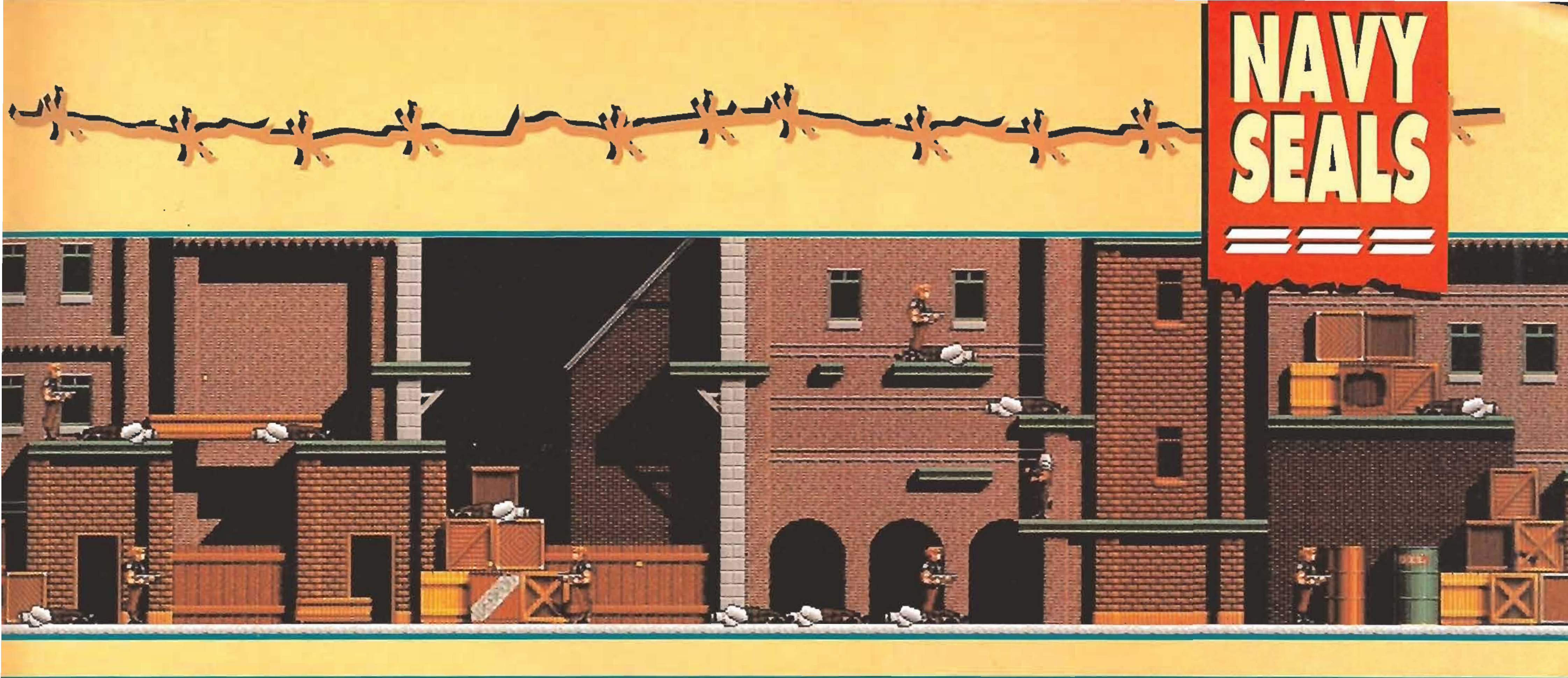
da por una equis, hay un círculo negro que indica el lugar al cual debemos dirigirnos. Dado que el mapa contiene una detallada representación de las calles de Beirut, tanto las grandes avenidas laterales como las pequeñas callejuelas que las comunican, llegar hasta el punto señalado sólo es cuestión de tiempo.

La estrategia de esta segunda misión consiste por tanto en alcanzar el punto señalado en el mapa (el cual sólo aparecerá si hablamos con el personaje que acabamos de describir), en el cual encontraremos a un nuevo colaborador que nos ayudará a esquivar a las tropas enemigas y nos marcará en el mapa el punto donde se encuentra el nuevo contacto. Repitiendo este proceso unas cuantas veces llegaremos al extremo inferior izquierdo de la ciudad, lugar en el que bastará con caminar hacia la izquierda para alcanzar y destruir el almacén donde se guardan los misiles enemigos.

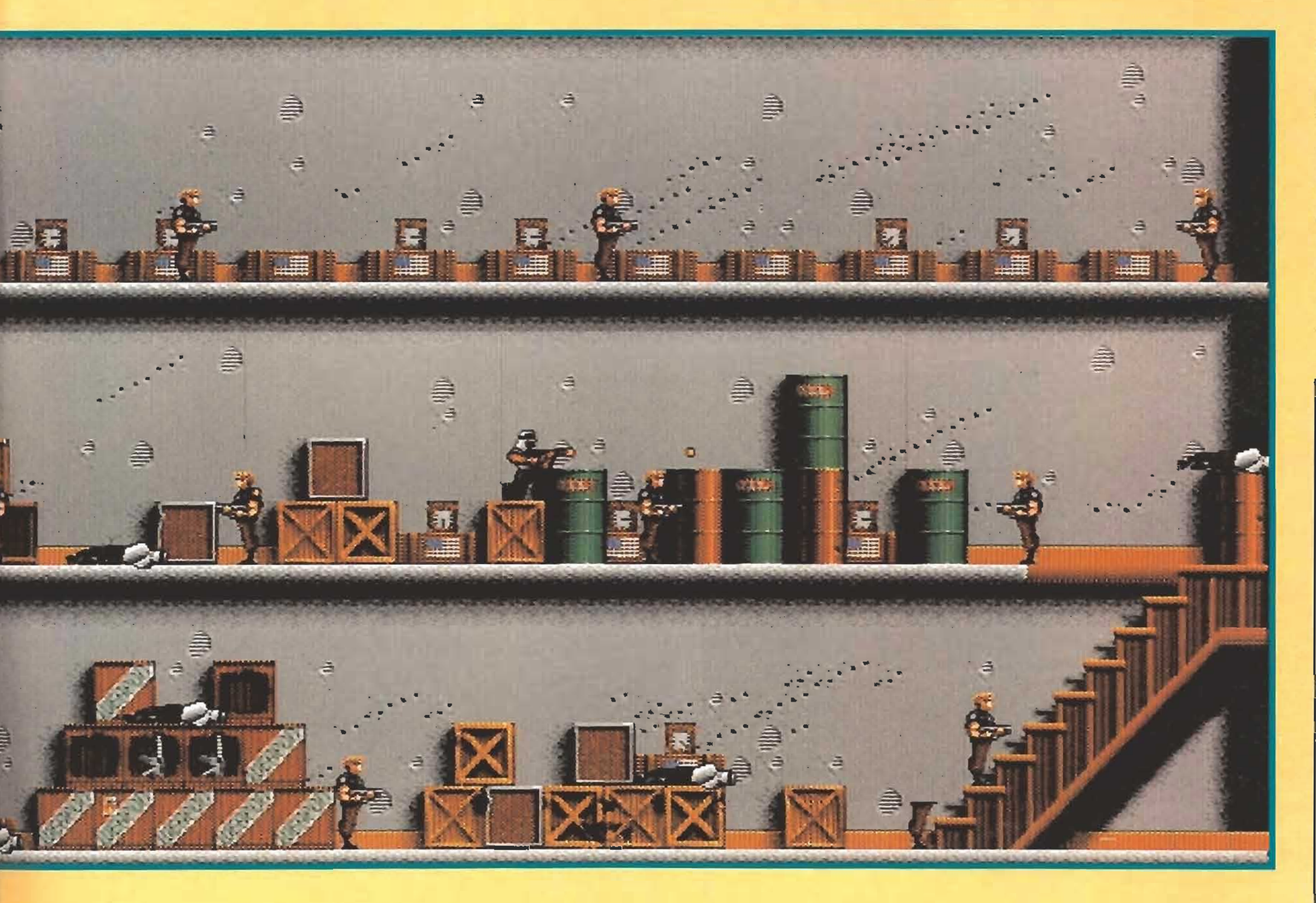
En nuestro camino por las calles de Beirut podremos movernos lateralmente mientras somos atacados por los disparos de los soldados enemigos.

Sin embargo en algunos momentos observaremos que el scroll de pantalla se detiene. En estas situaciones deberemos







destruir a todos los enemigos restantes y al hacerlo aparecerá por el lateral derecho un vehículo de grandes dimensiones.

En ese momento aparecerá una barra horizontal en la pantalla que señala el nivel de defensas del vehículo enemigo y deberemos disparar repetidamente contra él esquivando sus ataques. Solamente cuando se agote completamente dicha barra y el vehículo quede destruido podremos seguir avanzando.

*P.J.R*

# PRO TENNIS TOUR 2

Tu mejor partido

■ UBI SOFT
■ Disponible: **ATARI, AMIGA PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

***El tenis es, curiosamente, uno de los deportes más versionados en la historia del software. Desde el legendario «Match Point» hasta este reciente programa, casi todas las compañías de todos los países han realizado sus pinitos en el tema. Cada título promete ser mejor que el anterior pero no siempre lo consigue. Este no es el caso de «Pro Tennis Tour 2»***



«Pro Tennis Tour» nos sorprendió cuando fue publicado por su gran calidad. Ahora su segunda parte llama aún más la atención ya que además de los buenos gráficos y de resultar muy divertido, tiene muchas opciones de juego.

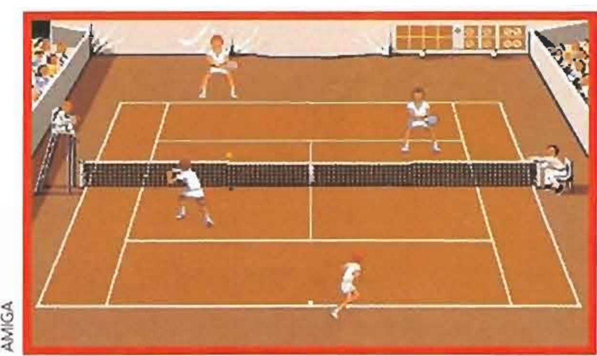
Si hay un deporte completo, ese es el tenis. Para conseguir convertirse en un experto hace falta fuerza física e inteligencia. Sin embargo, es también un entretenimiento que no necesita demasiada preparación si lo único que queremos es devolver la bola. Tampoco conlleva mucha parafernalia; una cuerda, dos raquetas y una pelota, nos permitirán echar un partidito en casi cualquier sitio. Quizás sean estas características las que hayan hecho del tenis un deporte universalmente conocido, y por tanto, objeto de tanta atención por parte de las compañías de software de todo el mundo.

## DE VUELTA A LAS PISTAS

Hace ya algún tiempo que Ubi realizó el primer programa de esta serie. «Pro Tennis Tour» fue un programa de los mejores que se habían realizado hasta entonces, luego llegó algún otro de producción nacional y «International Tennis 3D» de Palace, original como pocos y terriblemente bueno, que quizás superaba al juego francés. Las cosas no podían quedar así y la compañía gala comenzó a desarrollar el producto que ahora tenemos entre manos. Y lo han hecho muy bien, porque podemos decir que este programa es el mejor simulador de tenis que hayamos visto, y ya hemos dicho que hemos visto muchos.

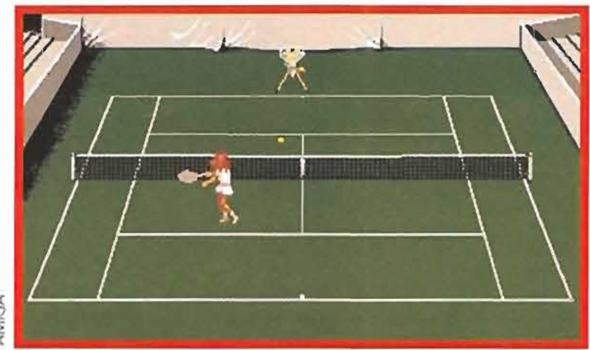
«Pro Tennis Tour 2» lleva hasta el límite la capacidad del ordenador, de tal manera que es posible obtener algunas ventajas dependiendo del tipo de máquina que poseamos y de la memoria disponible. De cualquier forma, con una configuración básica también podremos disputar un emocionante partido, eso sí, con menos sonidos y, por ejemplo, en la versión Amiga, sin jugar partidos mixtos. La cantidad de opciones disponibles, entre las que el usuario puede escoger, son muchas: tipo de pista, entrenamiento o competición, dobles, mixtos o dos contra uno, características del jugador... incluso, con el hardware apropiado, el programa viene capacitado para que cuatro personas disputen simultáneamente un partido.

**"Más divertido que en la realidad"**

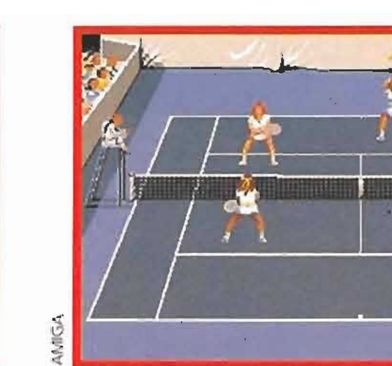


El público se dispone a presenciar un comprometido partido de dobles, no debéis defraudarles.

¿Quién habrá sido el hábil que ha puesto ahí esa red? Son ganas de molestar, oye.



Si el tenis no es vuestro fuerte podéis practicar con esta máquina, ella es la compañero perfecta para los principiantes.

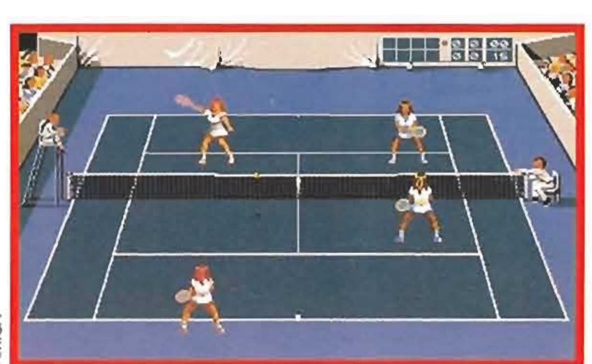


También se puede jugar partidos de dobles, de esta forma veréis como resulta mucho más divertido.






Esta pantalla os permitirá diseñar al tenista perfecto. Sólo tenéis que ajustar los marcadores y Becker será pan comido.



Los jueces de pista no os quitan ojo. Mucho cuidado con las jugadas ilegales, no se les escapa una.

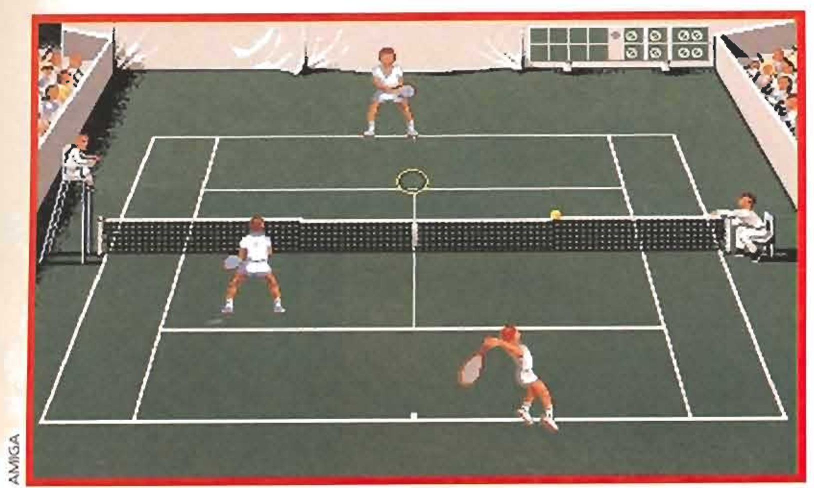



## CONSEJOS y TRUCOS

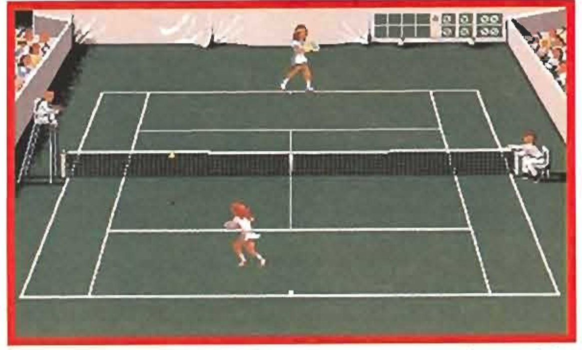
■ *No te lances de plano a la competición, practica primero con la máquina tus golpes antes de intentar enfrentarte a los campeones.*

■ *Para aprender a jugar lo mejor es que te enfrentes a un amigo porque el ordenador probablemente te elimine a las primeras de cambio. Es bastante bueno incluso en los niveles más bajos.*

■ *Procura igualar las características de tu jugador, si le das mucha puntuación en smash pero poca en servicio, por ejemplo, lo único que conseguirás es un desequilibrio que te llevará de cabeza al 6-0 a favor de tu contrincante.*




**Preparados, apunten, fuego...Esta bola de saque no hay quien la pare, ¡palabra! De todos modos vaya cara, ya podréis, ¡dos contra uno! Vuestro pobre adversario tiene muy pocas posibilidades y las horas contadas.**




**Para despistar al contrario nada mejor que devolver rápidamente. No tengáis piedad, no se merecen otra cosa**




**Las chicas han reclamado su campeonato en el ordenador. ¡Cualquiera se atreve a discutir!**

Por lo demás, este nuevo simulador tiene todo lo bueno que poseía su predecesor y más. Para sacar aparecerá un círculo que indica el lugar hacia donde vamos a arrojar la pelota, si lo movemos con el joystick podremos elegir la zona más apropiada para que el contrincante no pueda devolver el golpe.

A base de combinaciones con el botón de disparo y la palanca tendremos la oportunidad de dirigir la bola hacia cualquier sitio, incluso hacer voleas, dejadas y un sinfín de acciones.

Si todo esto te parece muy complicado, no te preocupes porque «Pro Tennis Tour 2» tiene varios niveles de dificultad y en el más bajo de todos ellos el propio ordenador mueve a tu jugador hacia la zona donde va a caer la pelota, lo único que tendrás que hacer tú será apretar el botón de disparo y devolver el golpe con precisión.

Por supuesto, como terminar un campeonato sería largo se ha incluido una opción para cargar y salvar la partida en curso, en la que se incluyen las características del jugador, basadas en una serie de puntos totales divididos entre potencia, energía, fuerza física, capacidad de smash, servicio y voleas. Ni que decir tiene que las puntuaciones, a medida que vamos consiguiendo triunfos en la competición, aumentan.

## UNA GRAN CALIDAD

A nivel técnico el programa resulta irreprochable. Gráficos grandes y bien definidos, movimiento rápido, –incluso demasiado a veces–, y amplia variedad de sonidos digitalizados. A todo esto incluyámosle la gran cantidad de opciones disponibles y nos quedará un sensacional juego de tenis, que, en la opinión del que escribe estas líneas, supera ampliamente a todo lo aparecido hasta ahora.

Un software de inmejorable calidad, realizado por alemanes y distribuido por franceses que va a ser verdaderamente difícil de superar. Es adictivo, fácil de manejar, tiene muchas opciones... no podemos pedir más.

Sabemos que ya hemos usado varias veces estas palabras, pero, ahora, chicos la cosa va en serio: "juego, set y match para Ubi". Genial.

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 9 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |



















TRAS DE MÍ HAY ALGUIEN QUE TE AYUDARÁ A SALIR DE AQUÍ, PERO TEN CUIDADO, HOY TIENE EL DÍA TONTO

¡ADIÓS IDIOTA!

SWISSSSSSS.....

¡GLUPS!

HOLA BUENAS, ME GUSTARÍA SALIR DE AQUÍ















# LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

## LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

## CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

### A.D.S.
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

Misiones de alto riesgo, encomendadas a los barcos de guerra escandinavos en la Segunda Guerra Mundial. Debes atacar por sorpresa y hundir los buques enemigos, anclados cerca.

### BATALLA DE INGLATERRA
- ATARI 5.490
- AMIGA 5.490
- PC 5.490

La simulacion de pilotaje de la mas famosa batalla aerea de la historia. Con gran carga estrategica. Incluye una presentacion de lujo con extensos manuales, mapas y un gran libro.

### BOXING MANAGER
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

Demuestra tus habilidades como mánager y promotor: maneja hasta 5 púgiles, otros mánager compiten con 100 boxeadores, negociaciones, sobornos para ganar combates..

### CARLOS SAINZ
- CINTA SPECTRUM 1.295
- CINTA AMSTRAD 1.295
- CINTA MSX 1.295
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

El campeon del mundo de rallies, Carlos Sainz, te ofrece la posibilidad de sentir la emocion de la conduccion deportiva de alto nivel, a manos del potente TOYOTA CELICA.

### CAZA DEL OCTUBRE ROJO
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Tu objetivo de desertar con el mas moderno submarino nuclear sovietico no va a resultar sencillo. Cinco duras misiones de accion habras de superar para conseguirlo...

### CHESSMASTER
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.500

El ajedrez de ordenador mas vendido. %00 jugadas predefinidas. Opcion de profesor. Graficos en 2D y 3D. Multitud de niveles. Resolucion de mates hasta "en 5".

### DESAFIO TOTAL
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Con Schwarzenegger, vas a recorrer el planeta de Marte, en busca de las respuestas a las preguntas que le obsesionan. Toda la accion de la ultima pelicula del popular actor.

### DICK TRACY
- CINTA SPECTRUM 1.295
- CINTA AMSTRAD 1.295
- CINTA COMMODORE 1.295
- DISCO AMSTRAD 2.350
- AMIGA 2.595
- PC 2.595

Reconstruye los hechos de la pelicula. Sigue a los gangsters y preparate para la accion al rojo. Guion preciso del film. Colorido real. Animacion realista. 60 niveles de aventura...

### DRAGONS OF FLAME
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 4.490
- AMIGA 4.490
- PC 4.490

Juego oficial de "Dragones y Mazmorras", el sello lider en todo lo concerniente a juegos de Role y laberintos. En un gran juego de arcade y con iconos, podrás demostrar tu nivel real.

### DRAKHEN
- PC 3.990

El mas potente juego de Rol.: cientos de animaciones de monstruos y personajes, combates, gran ambientación, movimiento en 3D, hechizos clasicos y nuevos, tipos de armas

### EUROPEAN SUPERLEAGUE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Una detallada simulación de la parte oculta de tu deporte favorito. Discusiones dentro del equipo, tacticas, reuniones de la directiva, plan de entrenamiento...y por fin ¡el dia del partido!

### F 15 STRIKE EAGLE
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.990
- PC 3.990

Todos los mas modernos avances tecnologicos, a tu alcance: punteria dirigida por ordenador, bombas inteligentes, misiones de practica y entrenamiento, multi-vision...

### F 16 COMBAT PILOT
- CINTA SPECTRUM 2.250
- CINTA AMSTRAD 2.250
- CINTA COMMODORE 2.250
- DISCO SPECTRUM 2.650
- DISCO AMSTRAD 2.650
- ATARI 4.995
- AMIGA 4.995
- PC 4.995

Amanece. Os reunis los pilotos en la sala de tripulaciones. Discutis los objetivos del dia, las tacticas, maniobras de combate... Una larga y dura jornada de vuelo y combate os espera...

### F-19 STEALTH FIGHTER
- CINTA SPECTRUM 2.850
- CINTA COMMODORE 2.850
- DISCO SPECTRUM 2.850
- ATARI 5.990
- AMIGA 5.990
- PC 5.990

El simulador del famoso avion invisible a los radar del que la U.S.A.F. no quiere hablar. Presentado en estuche de superlujo, viene con potentes mapas y manuales de vuelo.

### F-29 RETALIATOR
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

El cielo te espera: 2 aviones diferentes, 4 campos de batalla, docenas de misiones tacticas, bombardeos estrategicos, ataque desde tierra o portaviones, tiempo real, radar...

### GAUNTLET 3
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

La mitica Saga de GAUNTLET se cierra con este espectacular programa. Recorre los nuevos laberintos, ahora en 3D, con mas opciones de juego y variantes que antes.

### GENGHIS KHAN
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA MSX 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.500

La perfecta combinacion entre arcade y estrategia. Inspirado en las conquistas del mas feroz, violento, cruel y despiadado guerrero e invasor de toda la historia.

### GOLDEN AXE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

El ultimo hit de los recreativos de SEGA, ahora en ordenador. Lucha salvaje en tierras hostiles. Poderosos gigantes de 4 metros y bestias infernales arrasan tu poblado...

### GREMLINS 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.250

¡¡ La nueva generacion ya esta aqui !! Topo te invita a continuar las aventuras de la pantalla en tu propia casa. Si no los frenas, acabaran dominando y destruyendo la ciudad.

### GUNBOAT
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- PC 2.500

La simulacion de la lancha anfibia norte americana. Hasta 20 misiones infernales. Mapas. Armas reales. Mision nocturna. Vista multiple. Graficos y realismo sorprendentes.

### HEROES OF THE LANCE
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

Los famosos personajes y elementos del "Dragones y Mazmorras" en tu ordenador. Guia hasta 8 aventureros por las cuevas. Haz uso correcto de la magia, tesoros y criaturas.

### HISTORIA INTERMINABLE 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

¡¡ ANUNCIADO EN TELEVISION !! Juego de accion. Recorre los escenarios de FANTASIA y vive la magia del film, conviviendo con personajes de ficcion.

### HMS COBRA
- CINTA AMSTRAD 1.095
- DISCO AMSTRAD 1.995
- ATARI 1.995
- PC (solo para 5.25") 1.995

Flotas, cazas, el pacifico... todo reunido en este estrategico. Con un package gigante, que incluye mesa de operaciones con plotter, transportador de angulos, reglas, mapa estrat...

### INDIANA, AV. GRAFICA
- ATARI 5.490
- AMIGA 5.490
- PC 5.490

¿ Qué harias si fueses Indiana ? esta es tu oportunidad de averiguarlo. Suplanta al heroe en esta compleja aventura conversacional en castellano y autoevalua tu capacidad de heroe.

### JAI ALAI
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

Una explosiva version de pelota vasca. Con vision aerea y multitud de efectos y posibilidades sorprendentes. Con doble opcion: modo deportivo y modo arcade.

### KICK OFF 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.495
- AMIGA 3.495
- PC 3.495

La version definitiva del futbol elegido por la critica... ¡ y por los usuarios ! Lo mejor, tanto para los que ya disfrutaron con el Kick Off I, como para los que buscan el mejor juego de f.

### LOOM
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

Una extraordinaria aventura, adaptada al castellano, mezcla de magia y fantasia. Sistema de manejo por iconos. Animacion en 3D. Facil para jovenes y entretenido para todos

### MANIAC MANSION
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

Una experiencia inolvidable. Atmosfera de intriga y terror, fielmente lograda. Horas de entretenimiento aseguradas por el complejo desarrollo. 100x100 en castellano. Iconos.

### MEGA PHOENIX
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- COMMODORE 4.500
- CINTA MSX 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

La super clasica y demoniacamente adictiva maquina de Phoenix, revitalizada con una espectacular version de graficos espectaculares y que incluye nuevas opciones y mejoras.

### MIDNIGHT RESISTENCE
- CINTA SPECTRUM 975
- CINTA AMSTRAD 975
- CINTA COMMODORE 975
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250

Enfrentate a guerrilleros, tanques, serpientes mecanizadas, paracaidistas y resiste. La conversion del famoso arcade que no te defraudara si lo que buscas es accion a tope.

### MUNDIALES
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

El mejor juego del mundial de Italia. Vista superior del juego. Cambios tacticos. Faltas con barrera. Remates en plancha y chilena. Corners. Rasgos fisico-tecnicos del jugador.

### NARC
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Nadie ha tenido agallas para hacerlo... ¡¡hasta ahora!! La mas violenta puesta en escena a traves de una planta de produccion de droga, defendida por tipos armados hasta los dientes.

### NARCOPOLICE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- COMMODORE 4.500
- MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 1.950
- DISCO AMSTRAD 1.950
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

En el siglo XXI, los policias teneis poderoso armamento... pero los narcotraficantes tambien. Destruye las plantas de elaboracion de la cocaina... si es que ellos te lo permiten.

### NIGHTSHIFT
- CINTA SPECTRUM 2.250
- CINTA AMSTRAD 2.250
- CINTA COMMODORE 2.250
- DISCO SPECTRUM 3.200
- DISCO AMSTRAD 3.200
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

Inquietante juego de plataformas. Una fabrica de juguetes necesita personal para su turno de noche y tu eres el proximo que se presenta a la prueba. No sabes donde te has metido todavia...

### NORTE Y SUR
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.250
- PC 2.250

Juega con la historia con esta simulacion de estrategia de la guerra civil americana. Lleva al Norte o al Sur y decide si quieres tener esclavos. Desarrollado con una dinamica agil.

### PAK CHALLENGERS
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- AMIGA 3.900
- PC 3.900

En 8 bits y Amiga incluye: KICK OFF 1, RICK DANGEROUS 1, PRO TENNIS 1 y STUNT CAR RACER. En PC, viene el P-47 en vez del KICK OFF 1.

### PAK DE CINE
- CINTA SPECTRUM 1.750
- CINTA AMSTRAD 1.750
- CINTA COMMODORE 1.750
- CINTA MSX 1.750

Cuatro autenticos "numeros uno" de Hollywood recopilados para ti: BATMAN, ROBOCOP 1, GHOSTBUSTERS 2 y INDIANA JONES, LA ULTIMA CRUZADA.

### PAK DRO DEL COMIC
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA MSX 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- PC 3.900

Hay de todo en este pak: comic, arcade y aventura. Tiene: Mortadelo 2, Jabato, Cozumel, Cosmic Sheriff, Freddy hardest 2, Cozumel y Capitan Trueno.

### PAK MULTISPORTS
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA MSX 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- DISCO MSX 2.500
- PC 3.900

Si te va el hacer deporte... ¡este es tu pak! Con las 5 mejores simulaciones deportivas de Dinamic: Aspar(motos), Basket F.M., KungFu, Michel(futbol) y el Simulador de Tenis.

### PAK PLATINUM
- CINTA SPECTRUM 1.550
- CINTA AMSTRAD 1.550
- CINTA COMMODORE 1.550
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250

Los ultimos 4 bombazos de CAPCOM de los recreativos reunidos en un pak: STRIDER 1, GHOULS AND GHOSTS, FORGOTTEN WORLDS y BLACK TIGER.

### PAK RED DYNAMITE
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA MSX 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- PC 3.900

Dinamita tu micro con los 5 mejores juegos de Positive: MAMBO, RULER OF THE WORLD, AFRICAN TRAIL SIMULATOR, KUNG FU y MOUNTAIN BIKE.

### PAK SEGA MASTERMIX
- CINTA SPECTRUM 1.750
- CINTA AMSTRAD 1.750
- CINTA COMMODORE 1.750
- DISCO SPECTRUM 2.950
- DISCOO AMSTRAD 2.950

Cinco de los juegos de las maquinas de SEGA con mas accion: DYNAMITE DUX, TURBO OUT RUN, THUNDERBLADE, CRACK DOWN y SUPER WONDER BOY.

### PAK TOP BY TOPO 2
- CINTA SPECTRUM 1.550
- CINTA AMSTRAD 1.550
- CINTA MSX 1.550
- DISCO SPECTRUM 2.950
- DISCO AMSTRAD 2.650

Consigue los ultimos exitos de TOPO de golpe. Incluye: ICE BREAKER, RAM, MAD MIX GAME 2, PETROVIC BASKET y VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA.

### PANG
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Rápido, adictivo, colorido... Si te gustan los juegos divertidos, lo tienes muy claro. Cuenta con variados decorados y hasta 50 niveles de dificultad progresiva para que no te aburras.

### PANZA KICK BOXING
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

Realismo como no se vio antes en un juego deportivo de golpes: 600 posiciones diferentes de sprites, digitalizaciones, 75 golpes... todo con una gran sencillez de manejo.

### POLE 500 C.C.
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

La experiencia de Angel Nieto ha permitido hacer el programa mas realista de motos: 16 circuitos, eleccion de gomas, clima variable, permite jugar a dos motos a la vez en pantalla.

### POLI DIAZ
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

El Potro de Vallecas espera como un leon enjaulado el asalto al titulo mundial, pero antes debes prepararte con sparrings y defender el Europeo para llegar al gran combate.

### PRINCE OF PERSIA
- CINTA AMSTRAD 1.300
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

Una aventura en el Lejano Oriente. Tienes que hacerte con la hija del sultan. Desarrolla una trama tipo pelicula, con los malos, romances y sorprendentes caracteristicas de realismo.

### PRO TENNIS TOUR 2
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

Aun mas potente y con mejores graficos que su predecesor. Ademas incorpora opciones especiales que le hacen ser el mas potente tenis del mercado: dobles, tenistas femeninas...

### REGRESO AL FUTURO 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Los momentos clave de la pelicula de Spielberg, en 5 fases de dinamismo a traves de diferentes tiempos. No te limites a ver a Michael J. Fox.. ¡vive sus aventuras!

### REGRESO AL FUTURO 3
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Las nuevas aventuras de Michael J. Fox te van a dejar sin aliento... La intriga se desarrolla en el Oeste, donde te espera la mas arriesgada accion de la trilogia.

### RICK DANGEROUS 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

La secuela del juego de plataformas mas innovador del 90. La amenaza se duplica, ya que el gran enemigo de Rick, FatMan, se ha asociado con una malevola raza alienigena...

### ROBOCOP 2
- CINTA SPECTRUM 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

El caos, se esta apoderando de Detroit, pero él ha vuelto, para proteger a los débiles y a los inocentes. Pero hay chusma que no parece estar muy de acuerdo con su justicia ¡retales!

### SAINT DRAGON
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500

El más potente juego de naves con scroll, realizado hasta la fecha. Buenísimos gráficos, scroll rápido y nítido, acción trepidante, gran sonido y FX, enemigos finales super-gigantes...

### SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS
- ATARI 5.990
- AMIGA 5.990
- PC 5.990

La culminacion de la serie de aventuras por iconos en castellano de Lucasfilm. Vas a pasar mil peripecias y correr innumerables riesgos en un ambiente pirata y tropical.

### SHADOW OF THE BEAST
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250

Atmosfera densa, creible. Seres y bestias nunca vistos. Elegido mejor juego del año para Amiga, ha logrado ser convertido increiblemente tambien para 8 bits.

### SHADOW WARRIOR
- CINTA SPECTRUM 975
- CINTA AMSTRAD 975
- CINTA COMMODORE 975
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

El mas grande, espectacular y variado Coin-up de artes ninjas. Usa las tecnicas secretas del asesinato y los golpes mortales prohibidos de los Ninjitsu, instalados en Nueva York.

### SITO PONS
- CINTA SPECTRUM 1.295
- CINTA AMSTRAD 1.295
- CINTA MSX 1.295
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

Nuestro bicampeon mundial entra de lleno en la categoria reina de los 500 C.C. Hay gran competencia, los astros estadounidenses, los australianos...pero solo te vale la victoria.

### SNOWSTRIKE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Formando parte de un poderoso escuadron de F-14, has de pilotar hasta Colombia, donde la mision es devastar las plantaciones de cocaina. Cruza el golfo de Panama y empieza la accion.

### STAR CONTROL
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

No parece cosa agradable el ser un esclavo de los marcianos, por eso deberas aliarte con otros planetas amenazados y coordinar la accion, para abatir la amenaza de las estrellas.

### SUPER MONACO
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

La espectacular Máquina de SEGA que ya habras admirado en los salones recreativos. Quema el asfalto del circuito urbano mas espectacular: el mitico Gran Premio de Monaco

### SUPER OFF ROAD
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Las espectaculares carreras de los Moster Trucks y los Big Foot que arrastran a las masas en Estados Unidos. Con vista aerea del circuito entero, para que veas clara toda la carrera.

### SWIV
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Sin duda, el juego de disparos mas logrado y espectacular del momento. Posibilidad de combatir dos vehiculos conjuntamente con una potencia de destruccion devastadora.

### TEMPLOS SAGRADOS
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- CINTA MSX 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

La segunda entrega de la trilogia de CI-U-TAN. Disfruta nuevas aventuras y emociones por las tierras de Mejico. Aventura conversacional en castellano.

### TEST DRIVE 3
- PC 2.500

Test Drive 3,...la pasion... de pilotar los increibles prototipos reales de las marcas de automoviles que valen mills de dolares. Marcha atras, repeticion de accidentes, clima...

### TOKI
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Conversion de los arcades de OCEAN. Multitud de pantallas, gran colorido, divertida accion y todos los elementos para los fans de los juegos de plataformas, enemigos y saltos.

### TORTUGAS NINJA
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA MSX 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

El juego oficial de las populares y carismaticas torugas ninja que comen pizza y viven en las cloacas. Lucha con las diferentes armas de cada personaje ante unos tipejos.

### TRIVIAL PURSUIT
- CINTA SPECTRUM 1.995
- CINTA AMSTRAD 1.995
- CINTA COMMODORE 1.995
- CINTA MSX 1.995
- DISCO AMSTRAD 2.750
- ATARI 2.750
- AMIGA 2.750
- PC 2.750

Demuestrale a tu ordenador que estas empollado en el mas famoso y difundido juego de preguntas. Con 3.000 preguntas en castellano. Pueden jugar de 1 a 4 jugadores.

### WELLTRIS
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

La segunda parte del super famosisimo Tetris. Si te gusto éste, ahora vas a alucinar: niveles de juego, vista en 3 dimensines, descenso de las piezas hacia el fondo, más estrategia.

### ZONA 0
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

Basado en las escenas de accion de motos de la pelicula TRON. Conduces una moto-nave, en una persecucion en la cual solo uno sobrevive y los demas mueren. Accion total.

### MICRO CLUB

Dos juegos para Amstrad CPC en disco por 1.990

| | |
|---|---|
| batman • robocop | arkanoid 1 • arkanoid 2 |
| cabal • operation wolf | gauntlet 1 • gauntlet 2 |
| tiger road • street fighter | chase h.q. • wec le mans |
| dragonninja • op. thunderbolt | thunderblade • 1943 |
| renegade • target renegade | nightrider • vigilante |
| out run • road blasters | indiana 1 • indiana 3 |
| flying shark • galaxy force | green beret • combat school |
| bubble bobble • s. wonderboy | hypersports • match day 2 |
| new zeland s. • rainbow island | starwars • retorno del jedi |
| crazy cars • super sprint | |

### PC Hits

Juegos para PC a 1.200 pesetas.

| | |
|---|---|
| PLATOON | LEADERBOARD |
| OUT RUN | CHAMPION GOLF |
| ROBOCOP | INDIANA JONES |
| ARKANOID | ERBE ITALIA 90 |
| GAUNTLET | THUNDERBLADE |
| RAMPAGE | BARBARIAN |

Si aun no eres telecliente, no te preocupes,  con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.





RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

**TELEJUEGOS**
**AP. DE CORREOS 23.132**
**MADRID**

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
**NO MANDE DINERO POR ADELANTADO**

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DOMICILIO ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________ CODIGO POSTAL ____________
TELEFONO ____________________
NUMERO DE TELECLIENTE ____________ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

**MODELO DE ORDENADOR**

- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX
- ☐ DISCO MSX
- ☐ ATARI ST
- ☐ PC DE 5.25
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.



| TITULOS | PRECIO |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| GASTOS DE ENVIO | 250 |
| TOTAL | |

## PLOTTING — SPECTRUM

```
 10 REM Cargador Plotting
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65099: DIM a$(1): POKE 2365
8,8
 40 LET sum=0: FOR n=65100 TO 6
5157: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>6269 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
 50 INPUT "Errores infinitos? "
; LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE
65134,0
 60 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65
137,0
 70 INPUT "Fase inicial? (0-31)
 ";a: IF a<32 THEN POKE 65153,a
 80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
 90 POKE 23739,111: LOAD ""SCRE
EN$ : LOAD ""CODE 32768: RANDOMI
ZE USR 65100
 100 DATA 33,0,128,17,0,64,1,0,2
7,237,176,0,221,33,192,93,221,24
9,17,76,160,62,255,55,205
 110 DATA 86,5,48,239,243,62,167
,50,201,149,50,71,150,62,205,33,
128,254,50,85,142,34,86,142,195
 120 DATA 1,142,62,0,50,178,176,
201
```

## PLOTTING — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *    CARGADOR 'PLOTTING' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA     *
REM ************************************************************************
DIM C%(68):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 67:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>29657481& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(55)=&H600A
INPUT "INFINITOS BLOQUES 'ZAPPER' (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(61)=&H6006
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PLOTTING' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 839,4,BF,E001,66F6,33FC,100,DF,F096,2C78,4,41FA,52,43F9,7,F000,303C,1D
DATA 12D8,51C8,FFFC,43FA,28,4280,4EAE,FDD8,2C40,41FA,28,2208,4EAE,FF6A,E580
DATA 5880,2040,317C,4EF9,33E,217A,FFCE,340,4ED0,646F,732E,6C69,6272,6172
DATA 7900,4446,303A,504C,4F54,0,103C,4A,1B40,6180,1B40,649C,1B40,5D68,1B40
DATA 5320,1B40,5600,8D4,3,4ED5
```

## MYSTICAL — ATARI

```
1     '************************************
2     '*        CARGADOR ATARI ST         *
3     '*            MYSTICAL              *
4     '* POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM   *
5     '* -------------------------------- *
6     '* ANTES DE EJECUTAR EL CARGADOR    *
7     '*    CREAR UNA CARPETA AUTO        *
8     '************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    FOR N=3E5 TO 3E5+276 STEP 2: READ A$
30    A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40    IF S <>&H23A42E THEN ? "DATAS MAL": END
50    ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60    BSAVE "AUTO\MYS.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70    A$=INPUT$(1)
100   DATA 601A,0000,00FA,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,FFFF,42A7,3F3C
120   DATA 0020,4E41,4FF9,0005,0000,487A,00C4,3F3C
130   DATA 0009,4E41,3F3C,0007,4E41,41FA,0016,43F9
140   DATA 0007,FD00,4851,303C,0300,32D8,51C8,FFFC
150   DATA 4E75,3F3C,0002,487A,0090,3F3C,003D,4E41
160   DATA 3800,2F3C,0000,F000,2F3C,0000,FFFF,3F04
170   DATA 3F3C,003F,4E41,3F04,3F3C,003E,4E41,203C
180   DATA 4E71,4E71,41F9,0001,840E,6156,41F9,0001
190   DATA D95A,614E,41F9,0001,DB80,6146,41F9,0001
200   DATA 948A,613E,41F9,0001,9B34,6136,41F9,0001
210   DATA AB8C,612E,41F9,0001,AC3A,6126,41F9,0001
220   DATA ACF6,611E,41F9,0001,AFA2,6116,41F9,0001
230   DATA C716,610E,41F9,0001,DC04,6106,4EF9,0000
240   DATA F000,20C0,3080,4E75,4741,4D45,2E00,4E71
250   DATA 1B45,494E,5345,5254,4120,454C,2044,4953
260   DATA 434F,2059,2050,554C,5341,2055,4E41,2054
270   DATA 4543,4C41,0000
```

## PRINCE OF PERSIA — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL PRINCE OF PERSIA (PC, TODAS LAS VERSIONES)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 P=P+1:D%(P)=C
60 GOTO 40
70 IF S<>13144 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D%(T)):NEXT T
90 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR
 Y PULSA UNA TECLA"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "cpersia.com" FOR OUTPUT AS #1
120 PRINT #1,C$
130 CLOSE 1
140 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CPERSIA.COM, CARGALO ANTES
DEL PRINCE OF PERSIA Y CONSEGUIRAS JUGAR CON TIEMPO INFINITO."
150 END
160 DATA 235,118,144,046,137,030,070,001,046,163,072,001,088,
 091,083,080,030,129
170 DATA 235,133,012,142,219,129,062,218,007,255,014,117,024,
 199,006,218,007,144
180 DATA 144,199,006,220,007,144,144,199,006,201,193,144,144,
 199,006,203,193,144
190 DATA 144,031,046,161,072,001,046,139,030,070,001,234,000,
 000,000,000,000,000
200 DATA 000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,104,111,114,
 097,032,101,108,032
210 DATA 080,082,073,078,067,069,032,079,070,032,080,069,082,
 083,073,065,046,010
220 DATA 013,040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,036,014,
 031,184,033,053,205
230 DATA 033,137,030,066,001,140,006,068,001,184,033,037,141,
 022,003,001,014,031
240 DATA 205,033,180,009,014,031,141,022,075,001,205,033,141,
 022,074,001,205,039
250 DATA -1
```

¿Qué tiene miles de programas, funciona con cartucho, disco o cassette, guarda todo en su memoria, se pone de todos los colores, ayuda a jugar, aprender y ahora puede

transformarse  en televisor?

## Los CPC Plus de Amstrad.

Hasta el 15 de junio, con cada CPC Plus de Amstrad te damos de regalo un convertidor de televisión. Así, el monitor se transforma en un televisor para que puedas ver tus programas favoritos cuando tú quieras.

Tu tele y tu ordenador juntos desde 39.900* ptas. ¡increíble!... ¿verdad? Por ese precio... creo que deberías pillar alguno, colega.

* Precio final recomendado, IVA incluido.





Características CPC Plus de Amstrad:

- 128 Kb (CPC 6128 Plus) y 64 Kb (CPC 464 Plus) de memoria Ram.
- Circuito generador de sonido en stereo.
- Incluye unidad para cassette y cartucho (CPC 464 Plus) o unidad para discos de 3" y cartucho (CPC 6128 Plus).
- Paleta de 4.096 colores.
- Monitores monocromo o color.
- Joystick analógico para juegos.



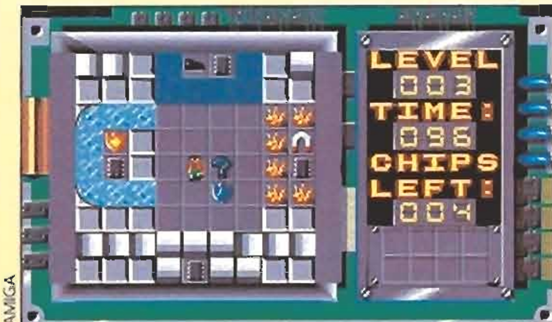

Para más información ☎ 900-10 00 52

## GOLDEN AXE — AMSTRAD

```
10 REM Cargador 'Golden Axe'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 9-2-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 dir=&4000:lin=110:GOSUB 100:dir=&60:l
in=600:GOSUB 100
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN
 POKE &A6.&20
60 INPUT"Magia inagotable":a$:IF FNn THE
N POKE &AB.&FD
70 INPUT"Creditos infinitos":a$:IF FNn T
HEN POKE &B0.&35
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 0:LOAD"!".&6000:FOR n=0 TO 15:RE
AD a:INK n.a:NEXT:CALL &BD19:CALL &60
100 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("&"+MID$(a$.n.2)):POKE dir.byte:sum=s
um+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN l
in=lin+10:GOTO 100 ELSE PRINT"Error en l
a linea"lin:END
110 DATA D108FE01067F3E10ED79.1041
120 DATA 3E54ED79D9E1D9D8D9C3.1791
130 DATA 00003D20FDA724C806F5.1000
140 DATA ED78A9E68028F5067F3E.1364
150 DATA 10ED79792F4FD97D3CE6.1253
160 DATA 0F6FF620D917ED7937C9.1258
170 DATA 3D20FDA724C806F5ED78.1357
180 DATA A9E68028F5067F3E10ED.1260
190 DATA 79792F4F1F3E2A17ED79.884
200 DATA 37C906F63E10ED79D9E5.1390
210 DATA 2E00D921AEA4E506F5ED.1351
220 DATA 78E6804FCDC0A430FB21.1450
230 DATA 150410FE2B7CB520F93E.986
240 DATA 0ACDC0A430EA26C43E1C.1177
250 DATA CDC0A430E13EDABC38F2.1600
260 DATA 26C43E1CCDC0A430D33E.1206
270 DATA DABC38E4FD21F1A6FD6E.1746
280 DATA 0026C43E1CCDC0A430BE.1123
290 DATA 3ED7BC30DD2C20EF2670.1199
300 DATA 3E1CCDC0A430AD3E1CCD.1167
310 DATA C0A430A67CFECD300EFE.1469
320 DATA 9C30CFFD23FD7DFEF520.1608
330 DATA CB18C53E0B26802E083E.779
340 DATA 0B18023E09CDE6A4D03E.977
350 DATA 0BCDE6A4D03E9FBCCB15.1451
360 DATA 2680D293A53E1DBDC200.1162
370 DATA 0000AF0826A12E01FD21.715
380 DATA 00A03E0418173E2BADC6.749
390 DATA 19DD7700DD231B26A12E.893
400 DATA 012E013E0118023E09CD.413
410 DATA E6A4D03E0BCDE6A4D03E.1544
420 DATA C0BCCB1526A1D2D3A508.1397
430 DATA AD087AB320CEC3AAA43E.1311
440 DATA 2BADC619DD7700DD231B.1062
450 DATA 2E023E0426B3CD70A6D0.1022
460 DATA FD7E04B7285A6901007F.929
470 DATA 000000FD4E00FD4601DD.876
480 DATA 210000DD094D3E012E02.451
490 DATA 26B3CD70A6D03E7FBD28.1326
500 DATA 0332F0A62E023E0826B3.794
510 DATA CD70A6D0FD5E02FD5603.1382
520 DATA 69010500FD094D7BB226.789
530 DATA A12E013E01C2D5A511AA.1030
540 DATA A4ED53F1A511D8A5D5ED.1738
550 DATA 5B22A7C3EAA43E060000.953
560 DATA 18B63E0DCDE6A43E10CD.1163
570 DATA E6A4D03EDBBCCB1526B3.1512
580 DATA D26EA6C9000000000000.687
590 DATA *
600 DATA F321004011AAA401DA01.911
610 DATA EDB021B70011F0A60E05.1071
620 DATA EDB0DD21F5A611D900CD.1517
630 DATA 06A53EC321990032B5A7.1012
640 DATA 22B6A721BC0011F5A601.1033
650 DATA 2D00EDB0C32EA7CD06A5.1242
660 DATA 21A500229F7DC300BF3E.964
670 DATA 18324C693E213295733E.726
680 DATA 0032D877C300A0001E2A.812
690 DATA 28229EA421008000402C.665
700 DATA 0080BEA5010080F3A503.1023
710 DATA 00800001FF4E800050FF.925
720 DATA 4F8000BFB6008000A00B.879
730 DATA 00800000000000000000.128
740 DATA *
750 DATA 0.26.13.3.6.15.24.18.9.4.17.10.
11.2.1.25
```

## CHIPS CHALLENGE — ATARI

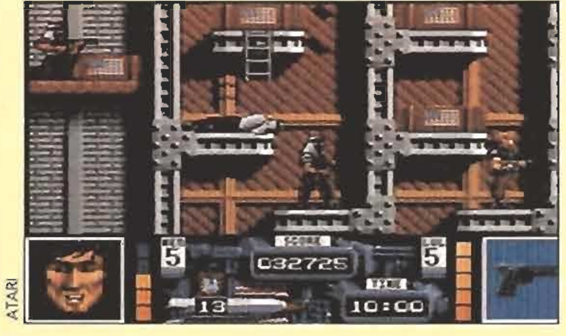



```
1     '*************************************************************
2     '*             CARGADOR ATARI ST PARA CHIPS CHALLENGE        *
4     '*                POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM             *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+132 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30    S=S+A:NEXT N :IF S <>&HODCOOD THEN ? "DATAS MAL": END
40    ? "INMUNIDAD (S/N) ";:D=66:P=&H6022:GOSUB 90
50    ? "TIEMPO INFINITO (S/N) ";:D=102:P=&H6004:GOSUB 90
60    ? "NO SE NECESITAN CHIPS (S/N) ";:D=108:P=&H6012:GOSUB 90
70    ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80    A$=INPUT$(1):XBIOS 38,Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 4238,8260,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0000,0500
110   DATA 3F3C,0008,4E4E,41FA,001A,43F8,2000,23C9,0000,05DA,303C,0100
120   DATA 22D8,51C8,FFFC,4EF8,0500,303C,0060,323C,4E75,13C0,0000,EFE8
130   DATA 13C0,0000,F014,13C0,0001,1184,13C0,0001,1174,33C1,0000,E09C
140   DATA 33C1,0000,F022,4279,0001,0D02,5941,33C1,0001,2E7A,33C1,0001
150   DATA 2E7C,33C1,0001,2E7E,4EF9,0000,D006
```

## NAVY SEALS — ATARI




```
1     '*************************************************************
2     '*               CARGADOR ATARI ST PARA NAVY SEALS           *
4     '*                POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM             *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+94 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30    S=S+A:NEXT N :IF S <>&HOA3A81 THEN ? "DATAS MAL": END
40    ? "VIDAS INFINITAS (S/N) ";:D=76:P=&H6004:GOSUB 90
50    ? "INMUNIDAD (S/N) ";:D=82:P=&H6002:GOSUB 90
60    ? "TIEMPO INFINITO (S/N) ";:D=86:P=&H6004:GOSUB 90
70    ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80    A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 42A7,3F3C,0020,4E41,4238,8240,4238,8260,31FC,0001,0432,3F3C
110   DATA 0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,49F8,1000,4854,3F3C,0008,4E4E
120   DATA 397C,4E75,0038,4E94,4BE8,0068,4DFA,000E,303C,0007,2ADE,51C8
130   DATA FFFC,4ED0,11FC,0006,2F37,42B8,6EA0,11FC,0060,6042,4EF8,1400
```

## TURRICAN II — AMIGA

```
REM Cargador 'Turrican II'
REM Pedro Josè Rodriguez 24-3-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(104):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>955685& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(81)=&H6006
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(85)=&H600E
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(93)=&H6006
INPUT"Rayos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00C4,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948
DATA 0082,4EEC,000C,41FA,000E,23C8,0006,00C2,4EF9,0006,0000,33FC,600C,0000
DATA 7506,33FC,6000,0000,76A2,33FC,FF52,0000,76A4,33FC,602A,0000,7560,33FC
DATA 6012,0000,747A,4EF9,0000,00C0,*
```

## APPRENTICE — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *   CARGADOR 'APPRENTICE' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA   *
REM ************************************************************************
DIM C%(86):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H600A
FOR I=0 TO 85:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>25295803& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-17) ";N:IF (N>0) AND (N<18) THEN C%(63)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(35)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(47)=V-2
PRINT " Con la siguiente opcion, cada vez que entres en una tienda pasaras a"
PRINT "tener 5000 monedas en tu cuenta:"
INPUT "SUPERCUENTA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(41)=V
PRINT " Si seleccionas la opcion SUPER-I, cada vez que pulses la tecla 'I'"
PRINT "obtendras 50 unidades de la mayoria de objetos que se pueden recoger"
PRINT "a lo largo del juego (bombas, llaves, globos, muelles, etc) :"
INPUT "SUPER-I (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(52)=V+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'APPRENTICE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,C0,2D49,2E,303C,6D,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281
DATA D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,605C,41F9,.1,0
DATA 117C,C,1C52,117C,C,2140,317C,243C,ED52,317C,1388,ED56,4268,DE50,117C,66
DATA DE56,217C,7232,1181,EBCE,217C,0,284A,EBD2,4A00,6604,103C,0,4EE8,AA00
DATA 4EB9,0,0,2069,28,C50,43F9,6606,317C,C2,11E,4E75,41FA,FFE6,216E,FE3A,2
DATA 2D48,FE3A,4E75
```

## CHIPS CHALLENGE — AMIGA

```
REM Cargador 'Chips challenge'
REM Pedro Josè Rodriguez 24-3-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(100):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>825012& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(73)=&H6006
INPUT"Inmune a los enemigos";a$:IF FNn THEN c%(77)=&H600E
INPUT"Inmune al agua";a$:IF FNn THEN c%(85)=&H6006
INPUT"Inmune al fuego";a$:IF FNn THEN c%(89)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00BC,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948
DATA 0068,4EEC,000C,33FC,606C,0001,11A4,33FC,60CE,0000,E17E,33FC,6052,0001
DATA 1666,33FC,6000,0000,F09E,33FC,605C,0000,F0CA,33FC,4E71,0001,647A,4EF9
DATA 0000,D006,*
```

## DESAFIO TOTAL — AMSTRAD

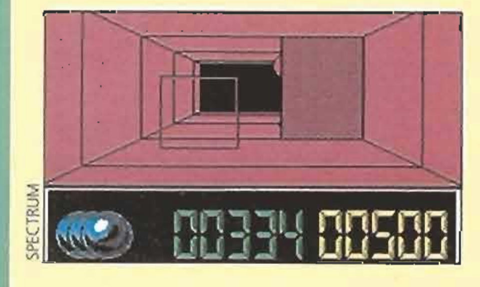
```
10 'Cargador Para  "DESAFIO TOTAL" Versi
on ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 12,1:P
RINT"-DESAFIO TOTAL-":FOR X=&6470 TO &66
F4:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=
CHECK+A:NEXT
40 IF CHECK<>72732 THEN SOUND 1,400,15,1
5:PRINT "ERROR EN DATAS EN LINEA 100-200
":END
50 CHECK=0:FOR X=&3000 TO &3020:READ A$:
A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NEX
T
60 IF CHECK<>2892 THEN SOUND 1,400,15,15
:PRINT "ERROR EN DATAS EN LINEA 210":END
70 CHECK=0:FOR X=&2000 TO &200E:READ A$:
A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NEX
T
80 IF CHECK<>1275 THEN SOUND 1,400,15,15
:PRINT "ERROR EN DATAS EN LINEA 220":END

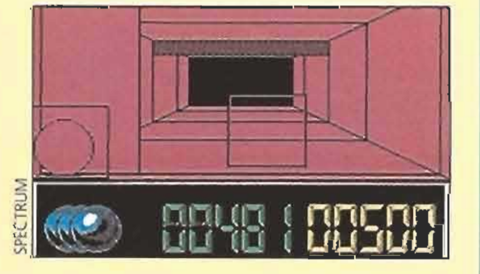
90 LOCATE 1,23:PRINT "INSERTA'DESAFIO TO
TAL' Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL
&BD37:LOCATE 7,13:PRINT"Ya tienes ENERGI
A INFINITA":CALL &2000
100 DATA F3,11,8C,A4,21,8C,64,01,70,02,E
D,B0,C3,7F,64,DD,21,F5,A6,11,8C,00,CD,84
,A6,C3,36,A7,00,1A,0D,03,06,0F,18,12,09,
04,11,0A,0B,02,01,19,00,00,06,F6,AF,ED,7
9,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D1,08
110 DATA FE,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,E
D,79,D9,E1,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7
,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,
3E,10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F
6,20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20
120 DATA FD,A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,8
0,28,F5,06,7F,3E,10,ED,79,79,2F,4F,1F,3E
,2A,17,ED,79,37,C9,06,F6,3E,10,ED,79,D9,
E5,2E,00,D9,21,AE,A4,E5,06,F5,ED,78,E6,8
0,4F,CD,C0,A4,30,FB,21,15,04
130 DATA 10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,CD,C
0,A4,30,EA,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,E1,3E
,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,D3,
3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,00,26,C
4,3E,1C,CD,C0,A4,30,BE,3E,D7
140 DATA BC,30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,1C,C
D,C0,A4,30,AD,3E,1C,CD,C0,A4,30,A6,7C,FE
,CD,30,0E,FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,
20,CB,18,C5,3E,0B,26,80,2E,08,3E,0B,18,0
2,3E,09,CD,E6,A4,D0,3E,0B,CD
150 DATA E6,A4,D0,3E,9F,BC,CB,15,26,80,D
2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,00,AF,08,26,A1
,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,18,17,3E,4D,AD,
C6,9E,DD,77,00,DD,23,1B,26,A1,2E,01,2E,0
1,3E,01,18,02,3E,09,CD,E6,A4
160 DATA D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,C0,BC,C
B,15,26,A1,D2,D3,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE
,C3,AA,A4,3E,4D,AD,C6,9E,DD,77,00,DD,23,
1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,70,A6,D0,FD,7E,0
4,B7,28,5A,69,01,00,7F,00,00
170 DATA 00,FD,4E,00,FD,46,01,DD,21,00,0
0,DD,09,4D,3E,01,2E,02,26,B3,CD,70,A6,D0
,3E,7F,BD,28,03,32,F0,A6,2E,02,3E,08,26,
B3,CD,70,A6,D0,FD,5E,02,FD,56,03,69,01,0
5,00,FD,09,4D,7B,B2,26,A1,2E
180 DATA 01,3E,01,C2,D5,A5,11,AA,A4,ED,5
3,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,C3,65,00
,3E,06,00,00,18,B6,3E,0D,CD,E6,A4,3E,10,
CD,E6,A4,D0,3E,DB,BC,CB,15,26,B3,D2,6E,A
6,C9,CD,06,A5,21,00,80,06,FF
190 DATA C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,E
6,80,A9,28,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,92
,A6,73,23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06,
32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,0
0,00,11,CD,80,06,32,C5,1A,06
200 DATA 00,4F,09,13,C1,10,F6,C1,7C,B7,2
0,13,A7,ED,42,01,32,00,A7,ED,42,D8,09,01
,CD,FF,A7,ED,42,D0,3C,32,F0,A6,C9,00,00,
C3,A1,A6,00,1E,2A,28,22
210 DATA 21,3E,50,22,FA,13,21,32,68,22,F
C,13,3E,86,32,FE,13,C3,00,80,00,21,50,00
,22,73,80,22,CD,80,C3,00,80
220 DATA F3,21,00,30,11,50,00,01,21,00,E
D,B0,C3,70,64
```

## STORMLORD — PC

```
1 ' CARGADOR PARA EL STORMLORD (PC,CGA-EGA-VGA)
10 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
20 CLS:KEY OFF:DIM D%(400)
30 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 60
40 P=P+1:D%(P)=C:GOTO 30
50 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=1
60 IF S<>14915 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
70 INPUT "VERSION (Cga/Ega/Vga)";A$:IF A$="c" OR A$="C" THEN T=0
80 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=1
90 IF A$="V" OR A$="v" THEN T=2
100 D% (4)=T
110 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
 PULSA UNA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",#1,"cstorm.com",1
140 FIELD #1,1 AS A$
150 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
160 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CSTORM.COM, CARGALO ANTES DEL
 STORMLORD Y CONSEGUIRAS VIDAS INFINITAS."
170 END
180 DATA 233,147,000,000,046,137,030,107,001,046,163,109,001,088,
 091,083,080,030
190 DATA 142,219,046,128,062,003,001,000,116,023,129,062,136,004,
 254,014,117,056
200 DATA 199,006,136,004,144,144,199,006,138,004,144,144,235,021,
 144,129,062,008
210 DATA 005,254,014,117,033,199,006,008,005,144,144,199,006,010,
 005,144,144,250
220 DATA 184,000,000,142,216,046,161,103,001,163,064,000,046,161,
 105,001,163,066
230 DATA 000,251,031,046,161,109,001,046,139,030,107,001,234,000,
 000,000,000,000
240 DATA 000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,104,111,114,
 097,032,101,108
250 DATA 032,083,084,079,082,077,076,079,082,068,046,010,013,040,
 067,041,032,074
260 DATA 046,083,046,070,046,036,014,031,184,016,053,205,033,137,
 030,103,001,140
270 DATA 006,105,001,184,016,037,141,022,004,001,014,031,205,033,
 180,009,014,031
280 DATA 141,022,112,001,205,033,141,022,111,001,205,039,-1
```

## LIGHT CORRIDOR — AMSTRAD




```
10 'Cargador Para   "THE LIGHT CORRIDOR"
    Version ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MEMORY &3000:MODE 1:INK 0.0:BORDER 0:
FOR X=&F000 TO &F009:READ A$:A=VAL("&"+A
$):CHECK=CHECK+A:POKE X.A:NEXT:IF CHECK<
>769 THEN SOUND 1.400.15.15:PRINT "ERROR
 EN DATAS":END
40 LOCATE 13.1:PRINT"Ya tienes POKES":LO
CATE 1.24:PRINT "INSERTA LIGHT CORRIDOR
Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37
:LOAD "!ALICIA":POKE &D098,&C3:POKE &D09
9.&0:POKE &D09A.&F0:CALL &D000
50 DATA F3.3E.00.11.B1.39.12.C3.00.00
```

## PRINCE OF PERSIA — AMSTRAD





```
10 'Cargador Para   "PRINCE OF PERSIA"
  Version ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0.0:BORDER 0:MEMORY &3000:
LOCATE 12,1:PRINT"PRINCE OF PERSIA"
40 FOR X=&BF47 TO &BF6D:READ a$:A=VAL("&
"+a$):POKE X.A:CHECK=CHECK+A:NEXT
50 IF CHECK<>3555 THEN SOUND 1.400,15.15
:PRINT "ERROR EN DATAS":END
60 LOCATE 7.13:PRINT"Ya tienes ENERGIA I
NFINITA":LOCATE 1,24:PRINT "INSERTA CINT
A ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18
:CALL &BD37:LOAD "!prince".&A400:POKE &A
435,&47:POKE &A436.&BF:CALL &A400
70 DATA 21,AC,7B,36,52,23.36.BF,C3.40.00
.21.C4,89,36,3C.23.36,32,23.36.72.23.36.
9F.23,36,3E,23,36.FF.21,DA.9E.36.C9,C3.0
0,80
```

## LA ESPADA SAGRADA — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL ESPADA SAGRADA (PC CGA-EGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 ' ** CLAVE NIVEL 2: ATAHUALPA
40 ' ** CLAVE NIVEL 3: MACHUPICCHU
50 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
60 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 90
70 P=P+1:D%(P)=C
80 GOTO 60
90 IF S<>12581 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
100 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D%(T)):NEXT T
110 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
 PULSA UNA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "cespada.com" FOR OUTPUT AS #1
140 PRINT #1.C$
150 CLOSE 1
160 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CESPADA.COM, CARGALO ANTES DEL
 ESPADA SAGRADA Y CONSEGUIRAS JUGAR CON VIDAS INFINITAS EN LAS
 TRES FASES."
170 END
180 DATA 235,120,144,046,137,030,074,001,046,163,076,001,088,091,
 083,080,030,142
190 DATA 219,129,062,060,063,046,162,117,012,199,006,060,063,144,
 144,199,006,062
200 DATA 063,144,144,129,062,162,082,046,162,117,012,199,006,162,
 082,144,144,199
210 DATA 006,164,082,144,144,031,046,161,076,001,046,139,030,074,
 001,234,000,000
220 DATA 000,000,000,000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,
 104,111,114,097
230 DATA 032,101,108,032,069,083,080,065,068,065,032,083,065,071,
 082,065,068,065
240 DATA 046,010,013,040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,036,
 014,031,184,019
250 DATA 053,205,033,137,030,070,001,140,006,072,001,184,019,037,
 141,022,003,001
260 DATA 014,031,205,033,180,009,014,031,141,022,079,001,205,033,
 141,022,078,001
270 DATA 205,039,-1
```

**NUEVO PHILIPS Your TV. COMO TU... EXTRAORDINARIO.**

Para ti que tienes una visión del mundo diferente, algo realmente distinto: Philips Your TV. Un televisor que es una auténtica pieza de diseño. Va a adaptarse a tu mundo, a tu ambiente, recordando tu forma de ser, única, extraordinaria.

Pero el Your TV es mucho más que una maravilla estética. Te sorprenderá su perfección técnica. 40 Presintonías. Información en pantalla del número de presintonía y de los niveles de brillo, color, contraste y volumen. Mando a distancia, Sleeptimer. Incluso con la visera bajada podrás disfrutar de la imagen.

Si te gusta construir tu espacio de una forma espectacular, aquí tienes el Nuevo Your TV de Philips.

Para ver el mundo como tu eres... extraordinario.









## HORROR ZOMBIES — ATARI







```
1       '**************************************
2       '*         CARGADOR ATARI ST          *
3       '*    HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT   *
4       '*    BY MARC STEADMAN & JULIAN ROM   *
5       '*----------------------------------- *
6       '* PASWORDS:          Level 4- LUGOSI *
7       '* Level 2- WOLMAN Level 5- NOSFERATU *
8       '* level 3- HAMMER Level 6- GARLIC    *
9       '**************************************
19      FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20      FOR N=3E5 TO 3E5+210 STEP 2: READ A$
30      A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40      IF S <>&H12E089 THEN ? "DATAS MAL": END
50      ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60      BSAVE "ZOMBI.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70      A$=INPUT$(1)
100     DATA 601A,0000,00B4,0000,0000,0000,0000,0000
110     DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,3F3C,0020
120     DATA 4E41,487A,007E,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
130     DATA 4E41,41FA,0014,43F8,0140,303C,0100,12D8
140     DATA 51C8,FFFC,4EF8,0140,3F3C,0001,42A7,3F3C
150     DATA 0001,4267,42A7,2F3C,0000,0500,3F3C,0008
160     DATA 4E4E,21FC,0006,FFC8,0432,31FC,4E75,0544
170     DATA 4EB8,0500,47FA,000E,23CB,0007,0082,4EF9
180     DATA 0007,0000,7E60,11C7,088C,42B8,59BA,11C7
190     DATA 5E0C,11C7,6586,33FC,4E71,0000,AEDE,4EF8
200     DATA 0800,2A1B,451B,7750,4F4E,2045,4C20,4449
210     DATA 5343,4F20,4F52,4947,494E,414C,2059,2050
220     DATA 554C,5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090
230     DATA 0000,0000
```

## NIGHT HUNTER — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador 'Night Hunter'
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 29999: DIM a$(1)
  40 LET sum=0: FOR n=30000 TO 3
0076: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>8465 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 300
43,0
  60 INPUT "Tiempo,energia y tie
mpo de transfomacion infinitos?
": LINE a$: IF FN n() THEN POKE
30048,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
  80 RANDOMIZE USR 30000
9000 DATA 221,33,0,0,205,86,5,20
5,86,5,221,33,0,64,17,0,27,205,1
00,117,221,33,0,130,17
9001 DATA 8,57,205,100,117,221,3
3,0,192,17,128,62,205,100,117,17
5,50,161,221,62,201,50,218,193,1
95
9002 DATA 0,130,243,62,255,55,20
,8,21,62,10,211,254,219,254,31,2
30,32,246,1,79,191,205,107,5
9003 DATA 216,199
```

## BADLANDS — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *    CARGADOR 'BADLANDS' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA    *
REM ***********************************************************************
DIM C%(82):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 81:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>24747925& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(75)=V
INPUT "LLAVES INGLESAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(78)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BADLANDS' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,100,2D49,2E,303C,66,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,66EE,317C,12A,11A
DATA 4EE8,C,21FC,4EB8,136,11AE,4EF8,400,21FC,FFFF,EF72,125A,4E75,2F08,41F9,1
DATA B464,610E,41E8,98,6108,205F,4EF9,2,BC40,317C,9,94,317C,9,4A,4E75
```

## RAZAS DE NOCHE — PC

```
1 ' CARGADOR PARA EL RAZAS DE NOCHE (PC,CGA-EGA-VGA)
2 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
3 CLS:KEY OFF:DIM D%(400)
4 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 7
5 P=P+1:D%(P)=C
6 GOTO 4
7 IF S<>29439 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
8 INPUT "VERSION (Cga/Ega/Vga)";A$:IF A$="c" OR A$="C" THEN T=3
9 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=2
10 IF A$="V" OR A$="v" THEN T=1
11 D% (4)=T
12 PRINT "     INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
13 IF INKEY$="" THEN 13
14 OPEN "R",#1,"crazas.com",1
15 FIELD #1,1 AS A$
16 FOR T=1 TO 311:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
17 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CRAZAS.COM, CARGALO ANTES DEL RAZAS DE
NOCHE Y CONSEGUIRAS QUEBAPHOMET TE RESUCITE SIEMPRE."
18 END
19 DATA 233,010,001,003,046,137,030,221,001,046,163,223,001,088,091,083,
080,030
20 DATA 046,128,062,003,001,001,116,016,046,128,062,003,001,002,116,075,
046,128
21 DATA 062,003,001,003,116,117,129,195,210,020,142,219,128,062,248,049,
198,117
22 DATA 005,198,006,248,049,195,128,062,081,050,198,117,005,198,006,081,
050,195
23 DATA 128,062,084,050,198,117,010,198,006,154,050,195,198,006,084,050,
195,128
24 DATA 062,223,059,198,117,110,198,006,154,050,195,198,006,223,059,198,
235,098
25 DATA 144,129,195,210,020,142,219,128,062,070,049,198,117,005,198,006,
070,049
26 DATA 195,128,062,048,050,198,117,005,198,006,048,050,195,128,062,121,
050,198
27 DATA 117,060,198,006,154,055,195,198,006,131,058,195,235,048,144,129,
195,154
28 DATA 016,142,219,128,062,032,079,198,117,005,198,006,032,079,195,128,
062,120
29 DATA 079,198,117,005,198,006,120,079,195,128,062,242,079,198,117,010,
198,006
30 DATA 242,079,195,198,006,230,088,195,031,046,161,223,001,046,139,030,
221,001
31 DATA 234,000,000,000,000,000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,
097,104
32 DATA 111,114,097,032,101,108,032,082,065,090,065,083,032,068,069,032,
078,079
33 DATA 067,072,069,046,010,013,040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,
036,014
34 DATA 031,184,033,053,205,033,137,030,217,001,140,006,219,001,184,033,
037,141
35 DATA 022,004,001,014,031,205,033,180,009,014,031,141,022,226,001,205,
033,141
36 DATA 022,225,001,205,039,-1
```



DE JAPÓN HA VENIDO UN BARCO CARGADO DE...
¡NOVEDADES!
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
16 bit 7.990 8 bit 5.990
INDY
8 bit 6.990
IMPOSSIBLE MISSION
8 bit 6.990
STRIDER
16 bit 8.490
DICK TRACY
8 bit 5.990
ESWAT
16 bit 6.990 8 bit 5.990
DYNAMITE DUKE
16 bit 6.990 8 bit 5.990
Gain Ground
16 bit 6.990 8 bit 5.990
Disponibles ¡ya!
ESPECIALISTAS SEGA
RETAILER
Venta por correo
de productos SEGA
Pº de la Chopera 45, 3.º A
28045 MADRID
Tel. 91/473 48 43
GAUNTLET
8 bit 6.990
Joe Montana FOOTBALL
8 bit 5.990
PAPERBOY
8 bit 6.990
CASTLE OF ILLUSION
16 bit 8.490 8 bit 5.990
Super Monaco GP
16 bit 6.990 8 bit 5.590
GHOULS'N GHOSTS
16 bit 8.490 8 bit 5.990
Disponibles todos los accesorios para consolas de 8 y 16 Bits.
NUEVO PRECIO 29.900
NOVEDAD
P.V.P. 14.900
Recorta y envía este cupón a:
Retailer.
P.º de la Chopera 45, 3.º A.
28045 Madrid
o llámanos al 91-473 48 43
y recibirás contrareembolso
tu pedido
SIN NINGÚN GASTO DE ENVÍO.
Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
C. Postal
Teléfono
Modelo consola
TÍTULOS
Precios
TOTAL

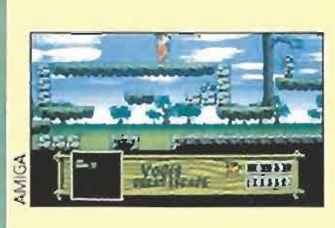
# CARGADORES

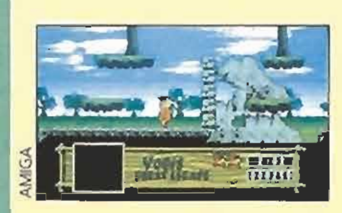
## PANG — SPECTRUM

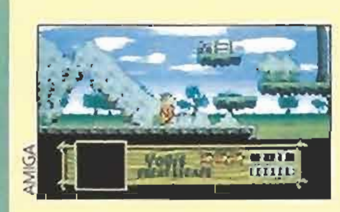
```
   1 REM *********************
   2 REM * Antonio Dos Santos  *
   3 REM *   / Jose Dos Santos  *
   4 REM *Cargador Spectrum128K*
   5 REM *       P A N G       *
   6 REM * MADRID Diciembre-90 *
   7 REM *********************
  30 INK 1: PAPER 6: BORDER 6: C
LEAR 40959:
  40 PRINT ''" Cargador PANG  SP
C 128K"''"Antonio/Jose Dos Santo
s 1990"''"Este programa te propor
ciona VI-DAS INFINITAS para los
dos juga-dores."''
  70 PRINT "Pon la cinta origina
l del juego desde el principio."
  80 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : POKE 41044,44: POKE 41045,16
1
  85 LET S=0: RESTORE : FOR F=41
260 TO 41278: READ A: POKE F,A:
LET S=S+A: NEXT F: IF S<>1993 TH
EN PRINT "ERROR EN DATAS !!!": S
TOP
  90 RANDOMIZE USR 40960
 100 DATA 175,50,108,138,50,109,
138,50,140,138,50,141,138,195,64
,93,65,68,83
```

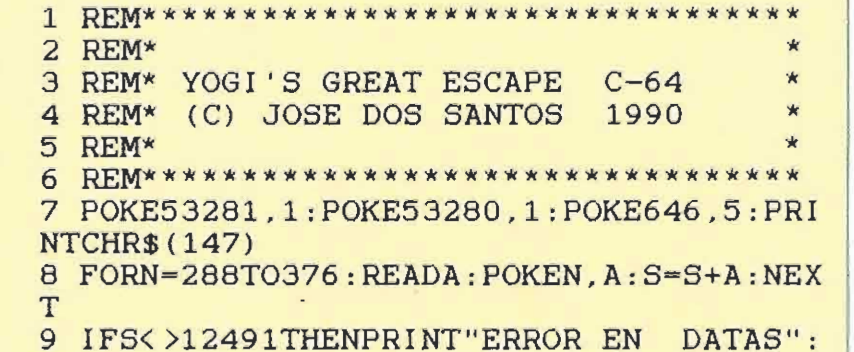
## YOGI S GREAT ESCAPE — COMMODORE











```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM* YOGI'S GREAT ESCAPE  C-64    *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990    *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=288TO376:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>12491THENPRINT"ERROR EN  DATAS":
END
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE366,44:POKE369,44
11 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
12 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N12
13 SYS288
14 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,17
7,252,145,252,200,208,249,230,253
15 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,2
37,141,226,255,169,246,141,227,255
16 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,255,169,0,32,189
17 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141,
90,3,169,107,141,91,3,169
18 DATA1,141,92,3,76,167,2,72,169,234,1
41,149,51,141,150,51,104
19 DATA96,74,68,83
```

## SLY SPY — COMMODORE









```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*   SLY SPY   (COMMODORE 64)   *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990    *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO314:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>04171THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 INPUT"NUMERO DE ENERGIA (0-80)";N:I
FN<0OR N>80 THEN 10
11 INPUT"NUMERO DE CREDITOS (0-80)";B:
IFB<0OR B>80 THEN 11
12 POKE300,N:POKE305,B
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN14
15 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
16 DATA32,165,244,169,30,141,249,3,169
,1,141,250,3,96,169,43,141
17 DATA118,4,169,1,141,119,4,76,7,4,16
9,80,141,161,8,169,80
18 DATA141,175,8,76,41,8,74,68,83
```

## CHASE H.Q.II — SPECTRUM

```
   1 REM ------------------------
   2 REM       CHASE H.Q. II
   3 REM ------------------------
   4 REM     Jose Oliver - 1991
   5 REM ------------------------
   6 REM      Spectrum - 128 K
   7 REM ------------------------
  11 CLEAR 30000
  12 INPUT "Tiempo infinito (S/N
)? "; LINE v$
  13 INPUT "Turbos infinitos (S/
N)? "; LINE t$
  14 INPUT "Creditos infinitos (
S/N)? "; LINE c$
  15 PRINT AT 10,2;"Pon la cinta
 de CHASE H.Q. II";AT 11,7;"y pu
lsa una tecla": PAUSE 0: MERGE "
": GO TO 16
  16 POKE 23624,0: POKE 23693,0:
 POKE (PEEK 23631+256*PEEK 23632
+5),111
  44 IF v$="s" OR v$="S" THEN PO
KE 43998,201
  45 IF t$="s" OR t$="S" THEN PO
KE 56274,0
  46 IF c$="s" OR c$="S" THEN PO
KE 40382,0
```

# PANORAMA AUDIOVISIÓN

## CUANDO LOS TITERES PIERDEN LA CABEZA

# «LA HOGUERA DE LAS VANIDADES»

Desde mucho antes de su estreno, la película «La hoguera de las vanidades» fue un excelente caldo de cultivo para la discusión y un motivo para que pensadores de tres al cuarto repitieran hasta la saciedad viejos y vacíos argumentos sobre lo que "pierde" la literatura cuando "se lleva" al cine. Al director Brian de Palma («Carrie», «Los intocables de Elliot Ness», «El fantasma del paraíso», «Vestida para matar», «Corazones de Hierro») le va la "marcha" de la controversia, y al escritor Tom Wolfe (autor de la novela) también. Así que es de suponer que ambos se muestren encantados con las reacciones levantadas por «La hoguera de las vanidades».



La película –y la novela– es una historia de Nueva York y de los personajes que pueblan sus calles y también de sus miedos. Algunos, con buenas dosis de imaginación, dicen que trata hasta de la lucha de clases tal y como se desarrolla hoy en día en una gran ciudad ¡Cada loco con su tema!



La película –y la novela– es una historia delirante, tan increíble como esos personajes de Hitchcock que por azares inverosímiles del destino se ven envueltos en tramas de espionaje. Pero, y ahí está la gracia, la película –y la novela– consiguen involucrarnos de tal manera que creemos posible que a cualquiera de nosotros nos ocurra lo mismo (sin darnos cuenta, paradoja de las paradojas, que la realidad supera siempre a la ficción).



En «La hoguera de las vanidades» nos cuentan las aventuras de muchos títeres que pierden la cabeza. De Sherman McCoy (Tom Hanks) un "yuppi" corredor de bolsa, de su esposa (Kim Catrall), de su amante (Melanie Griffith), del agresivo periodista Peter Falow (Bruce Willis) capaz de conseguir una primera página para sus artículos a cualquier precio, del reverendo Bacon (John Hancock) para quien el fin de su causa política justifica cualquier medio, del fiscal Larry Kramer (Saul Rubinek) capaz de todo por el éxito y por un puñado de votos, del juez White (Morgan Freeman) un hombre íntegro a su manera (!!!!), de policías, de negros, de prostitutas, de manifestantes... Unos y otros se ven involucrados por una trama que se inicia cuando el "yuppi" y la amante atropellan a un joven negro y se dan a la fuga. A partir de ahí... el "desparrame".

## FOLK HISPANO Y ROCK SAJON

# LA BUSQUEDA



Dos Lps constituyen, hasta la fecha, la aportación musical de la Búsqueda. El primero lo titularon genéricamente con el nombre de la banda y el segundo se llamó «La rueda de la fortuna». Ellos son de Mallorca y recogen sus influencias del rock anglosajón y del folklore mediterráneo. Lo del rock anglosajón puede estar más o menos oscuro, pero lo del folklore mediterráneo no, salvo que por folklore mediterráneo se entienda flamenco para consumo de "guiris" o cursos de sevillanas para burguesas ociosas (por cierto, en las academias de éste género andaluz va "down", sustituido por la jota, que va "up".

A éstos músicos mallorquines les interesa más el color del desierto del norte de Africa y los cantos tradicionales de sus islas. No se parecen a nadie en el "pop made in Spain" y, sin embargo, sus inspiraciones son variadas. Con letras ambiguas y etéreas apoyan unos sonidos que, más que contar cosas, recrean ambientes. Poetas de lo hispano, están más cerca de los mundos mágicos de García Márquez o la espiritualidad oriental que de la pañoleta y las castañuelas.

Franco decía que gobernaba por la gracia de Dios, algún sátrapa de cuyo nombre no puedo acordarme que la historia le absolvería, La Búsqueda que "el tiempo será nuestro único juez". Y tú que los disfrutes, cada vez es más difícil encontrar nuevos y buenos sonidos en éste lugar llamado España.

## LLOROS HASTA LA INUNDACION Y FINAL FELIZ

# «DESPERTARES»



DESPERTARES aborda un tema muy querido en Hollywood y muy agradecido para el espectador que gusta de ver historias ejemplares, de ternuras y lágrimas, de moralina recompensada, de sacrificios y milagros de andar por casa. Hace muchos años, los argumentos se situaban en China o Africa y los misioneros salvaban chinitos o negritos. Ahora tales situaciones parecen "pasadas de moda" y la industria cinematográfica prefiere el lado médico de la vida (en la onda de aquella niña sordomuda y ciega que todos los años reponen en televisión) pero siempre con la etiqueta:los hechos que aquí se narran están basados en la realidad. Poco importa que el cine y las exigencias comerciales del guión consigan que los hechos basados en la realidad sean transformados de tal forma que no tengan que ver con la realidad. Poco importa si el espectador llora mucho durante la proyección y sale del cine con ganas de repartir su fortuna entre los pobres o ansioso por apuntarse al Ejército de Salvación.

En «Despertares» dirigida por Penny Marshall («Big»), se cuenta la historia del doctor Malcolm Sayer (Robin Williams) y de sus pacientes, especialmente de Leonard Lowe (Robert DeNiro), afectados por un mal cerebral que hace de ellos "muertos vivientes".

Tras conseguir que se les administre una droga experimental que les "devuelve la vida", estos deben afrontar un nuevo reto: una realidad cotidiana que ha cambiado en el transcurso de los largos años de enfermedad. Fácilmente os podéis imaginar que debería ser obligatorio entregar una caja de "Kleenex" con la entrada. Al no hacerlo así, el peligro de inundación lacrimal es elevado.

## ¡TANTAS NOCHES HABLANDO CON LAS ESTRELLAS!

# GATOS LOCOS



En "Noche y Día", una de las canciones que integran el nuevo Lp de Gatos Locos, llamado «Cruce de caminos», se recuerda a "tantas noches hablando con las estrellas". La leyenda de las biografías oficiales del grupo recordará en el futuro aquellos tiempos en que componían a la luz de la luna canciones de amor. Pudiera ser verdad si consideramos que la banda ha recorrido muchas veces en furgoneta, actuación tras actuación, la geografía española hasta llegar a donde están.

Al principio sólo eran un grupo de amigos catalanes que grabaron un par de Lps («Gatos Locos» y «Sábado») en los que suplían con ganas y energía las deficiencias técnicas. Luego cambió la formación, y ya con los actuales integrantes (Juan Baena, Julio Cano y Fernando Lavado), aportaron al pop-rock español "Una vez más" y el reciente "Cruce de caminos". Aquel grupo de amigos, hoy disperso, se ha transformado en una banda profesional que ha pulido formas y sonidos hasta construir canciones de obvia y evidente comercialidad.

Gatos Locos juegan con las guitarras (mucha acústica y bastante eléctrica) y tiñen las letras de esa melancolía capaz de anegar de lágrimas de amor el corazón de sus más tiernas fans. Cuidan cada vez más los coros y abundan esas melodías bonitas que han llevado, por ejemplo, a Duncan Dhu a ser nominados para los devaluados Grammy. Conservan ese aire country y soñador de..., por ejemplo, los temas de la Guardia. A veces, se envuelven en aires de fiesta no tan salvajes como las de, por ejemplo, Dinamita pa' los pollos. Y, como modernos James Dean, cantan a aquellos que les pusieron la zancadilla en el camino.

**NUEVA PELICULA DE DISNEY**

# LAS PATO AVENTURAS





Los personajes de Disney (el tío Gilito, los golfos apandeadores, los sobrinos, Donald...) son muy populares desde hace mucho tiempo para varias generaciones de incondicionales seguidores. Pese a los avatares de sus cambios de nombres (tío Gilito y Scrooge Mc Duck, por ejemplo) sus imágenes son perfectamente reconocibles para quienes han vivido de cerca la evolución de los tebeos (¿cuántos años ya en el mercado?) y de su programa de televisión (desde hace una temporada también en la española). No hay novedades, por tanto, en éste terreno para sus fans, al principio los más peques de la casa y últimamente hasta los más mayores.

Faltos de la malicia que caracteriza a otros personajes más actuales como el monstruo de las galletas, las tortugas ninja, Roger Rabbit o, por supuesto, los Simpson, en su traslado a la pantalla grande sus guionistas y productores han intentado insuflarles unos diálogos con más picante (¡sin exagerar!) a sus aventuras. Dibujada, diseñada y producida "a matacaballo" entre China, Estados Unidos y Francia, «Pato Aventuras» traslada a los ánades de Disney a múltiples peripecias para conseguir una lámpara maravillosa. En medio del caos habitual, los protagonistas se enfrentan a peligros interminables encarnados principalmente por el mago Merlock. Pero no desvelemos el misterio creado por más de 500 personas de siete países diferentes, aunque sólo sea porque tamaño y loco desbarajuste de animación no se puede contar con letras, puntos y comas, sin perder la gracia.

**NO APTO PARA CORAZONES BLANDENGUES**

# SURFIN' BICHOS



Surfin' Bichos son el primer grupo lanzado por un nuevo sello discográfico, "Virus", nacido de la colaboración entre la pequeña independiente "La Fábrica Magnética" y la poderosa "RCA". Antes ya habían dado guerra con "La luz en tus entrañas", pero ahora con "Fotógrafo del cielo" pueden recibir el espaldarazo definitivo (que ya se sabe que una buena distribución es fundamental para vender discos). ¿Qué son Surfin' Bichos?. Aquí no vale lo de "elemental querido Watson". Al cuarteto es más fácil definirlo por lo que no es.

Vayamos centrándonos. Surfin' Bichos no son aptos para espíritus blandengues ni para tarareadores del "pinto, pinto, gorgorito". Tampoco son fofos. Georgie Dann, por supuesto, jamás escogería una canción suya para convertirla en éxito veraniego. No sueñan con praderas de hierba, ni con amores bajo el trigo amarillo y reluciente, ni mucho menos con filosofías "hippis" de la vida. ¿Qué son entonces Surfin' Bichos?. Para empezar, ¿habéis visto "La naranja mecánica"? ¿Y la foto que acompaña a este reportaje? ¿No notáis un cierto parecido fotogénico entre alguno de sus componentes y el protagonista del film de Kubrick? Por supuesto, que las similitudes no se trasladan a la violencia salvaje del psicópata, pero si a las emociones extremadas que transmiten tanto las canciones de los Surfin como la película.

En los Bichos españoles hay intensidad sin medias tintas, a la hora de la felicidad y de la tragedia. Hay cueros y sonidos que pululan por el filo cortante de una navaja, hay pasión tan apasionada como en Agustina de Aragón (en otro estilo, claro, que la duda ofende). Música para antros urbanos y noches de tormenta, para vidas que se viven peligrosamente. Algo así como los personajes de David Lynch pero sin la estética elegante ¡Y con menos sangre fresca!


EASTER
¡EL DEPREDADOR HA VUELTO!
Tú eres Harrigan, el policía atrapado en una guerra entre narcotraficantes. Tu misión es lograr un alto al fuego antes que la ciudad sea destruida. Acaba con todas las bandas y finalmente enfréntate al Depredador. LA CAZA CONTINUA...
LA PIRATERIA ES DELITO
Disponible en: Sp, Sp+3, Amstrad, Amstrad Disco, C64, PC, Atari, Amiga
© 1991 Mirrorsoft Ltd.
Fotografías: Richard Foreman
TM & © 1990, 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. Todos los derechos reservados.
MCM SOFTWARE
C/. Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel. (91) 458 16 58
IMAGE